家用电脑与游戏

2002.6

Play!

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY VOL.2002.06 ISSUE 94

中关村启示录 II
专题报导 Part 3 道具资料大公开

科洛斯：暗黑魔影
PS2 巨作中文版进军 PC

非常玩家
走近 COSPLAY&装备猎人的时空

重返恩洛斯
永远的英雄无敌·魔法门
系列主题征文大奖揭晓

梦回秦朝
秦殇的世界，英雄和传奇

冠军车手执教
冠军拉力赛 2002

世界杯 2002
燃烧激情无限

游戏之王
Carmack 和他的 DOOM III

走马观花
探访 ATI 加拿大总部

英雄无敌IV
HEROES IV of MIGHT AND MAGIC

电娱实况
美国强制性游戏分级法案即将出台
PS2 出货突破 3000 万部
SONY 与微软开打价格战
文化部关注网络文化发展
“谁在说”畅谈游戏文化
《红月》中韩高手对抗赛决赛实录

冒险之王
蜘蛛人电影版
上古卷轴III晨风简析
地牢围攻得失谈
命运战士 II 双重螺旋
侠盗猎车手III
地牢围攻　究极秘密读本

霸者之道
桥 [CNC 版]下篇
军团战争
国运昌盛
战斗之星关卡攻略指南
魔法门英雄无敌IV
完全战役学教程

零售价：8.8元　www.fcgm.com.cn



ISSN 1009-6183
9 771009 618022　06>

敬告：游戏有益身心　沉迷影响生活

与天人互动一起为中国队加油！



看世界杯，全家享受欢乐足球

欢乐足球 中文版

热卖中 39元

- 明星球员：15位美国足球明星
- 明星球队：12支美国职业球队
- 明星联赛：3级美国职业联赛
- Q版人物：明星球员重回童年
- 简单操作：鼠标完成全部比赛





1齐达内登场
2精妙的脚法

世界杯的梦想——与齐达内激情碰撞

即将发售 49元

- 超过70支的球队
- 3种比赛模式
- 3种齐达内模式
- 14座超级体育场

ZIDANE FOOTBALL GENERATION 2002
齐达内足球2002



亲身体验中国队的世界杯之旅

- 演绎中国队冲击世界杯的艰难历程
- 最新加入的中国甲A甲B联赛
- 中国球迷对中国国脚的能力数值的重新评定（数据来自新浪体育频道和游戏频道球迷、玩家的共同评定）

冠军足球经理 世界杯特别版
Championship MANAGER 2002中文版

激情关注 特别版特别奉献

热卖中 49元

赠 游戲急速 GAMESPEED

EIDOS

用你的智慧挑战世界杯

- 轻松休闲的游戏画面
- 紧张刺激的闯关模式
- 新增中国特色的足球知识
- 完善国际足球知识的问答



Championship MANAGER QUIZ

冠军足球经理 超级问答 中文加强版1.0

赠球星卡通贴纸 热卖中 39元

EIDOS



biggamer.com

游戏世界 娱乐中国

命运战士 II 双重螺旋 中文版

- 10个单人任务和超过70个关卡，并随机生成任务。
- 支持多人网络联机，挑战世界顶尖网络射击游戏！
- 可用14种真实世界的武器和10种手榴弹
- 使用真实世界的地点和环境包括：哥伦比亚、香港、布拉格、约旦等地
- 游戏人物身体部分识别系统的再次强化

即将发售 49元

网络联机重点推荐游戏！

反恐英雄再次面对命运的挑战

ACTIVISION原厂汉化 含联机对战CD-KEY



佐罗

向殖民者举起正义之剑

THE SHADOW OF ZORRO

简体中文版

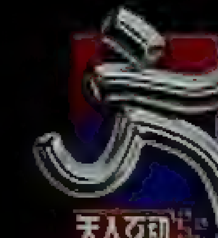
即将发售 49元





独特的战斗方式：用键盘向敌人发起进攻

新颖的游戏性：在挥舞利剑的同时完成冒险旅程

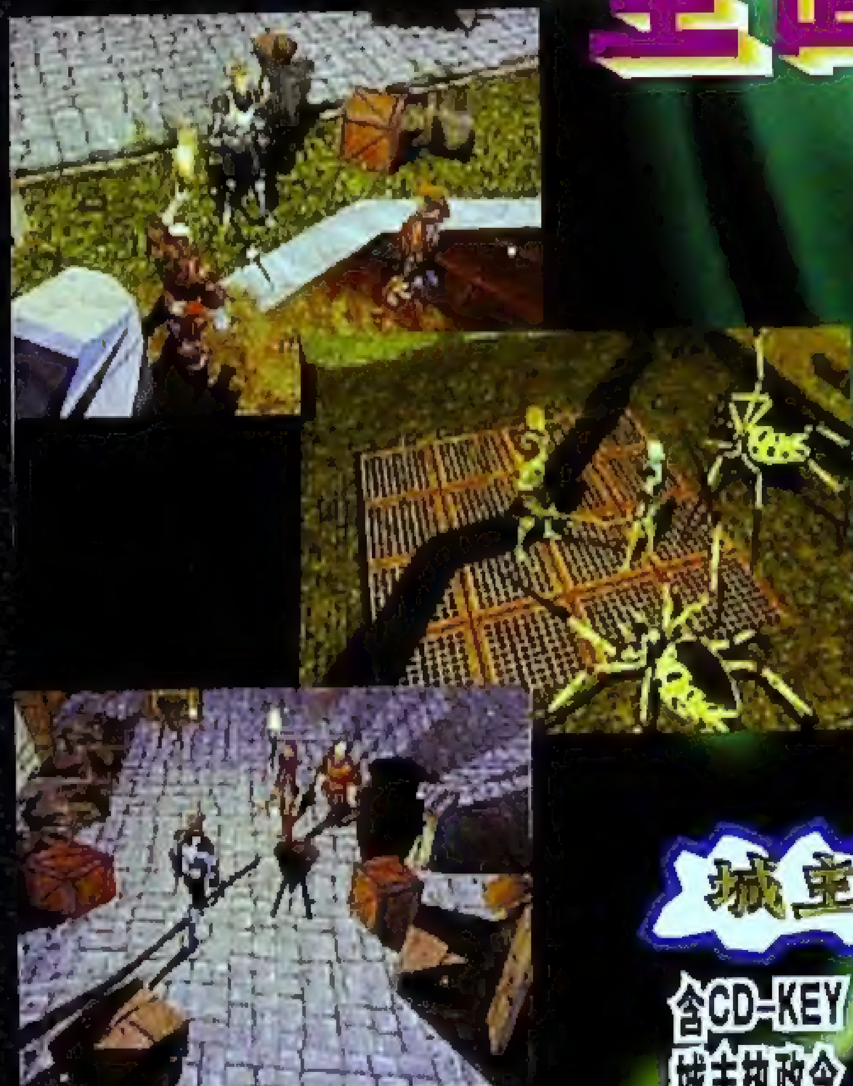


biggamer.com

游戏世界 娱乐中国

无冬之夜

丰富的单机任务，强大的网络功能，全面超越DIABLO2！



城主执政金属包

含CD-KEY（免费登陆国际服务器）
城主执政令（玩家可具有官方认可的城主资格）



全球同期上市
3CD/99元

国内首次采用金属盒包装，天人互动打造精品正版游戏

第三代网络游戏即将登场！

城主（Dungeon Master）的含义

负责编写游戏的故事并绘制地形创造生物以及建筑物，依据规则让游戏顺利进行。同时负责整个游戏的进行，安排并决定游戏的所有剧情进展，甚至可以影响玩家的行为。

E3 Game Critics Award：E3 最佳网络游戏
E3 Game Critics Award：E3 最佳RPG
Womengamers：E3最佳表现奖
GameSpot：E3编辑选择奖
PC IGN：最佳PC RPG
Next Gen Magazine：E3十佳游戏
GameSpot：2002年最期待游戏之一

大众软件：城主的概念首次引入网络游戏，可称其为里程碑式的网络游戏
家用电脑与游戏：做伟大的地下城主，让全世界的玩家都进入你的网络帝国！
大众游戏：强大的网络功能令人吃惊，我们期待它能改变第三代网络游戏一统天下的格局
软件与光盘：多线剧情将会给玩家更多的发挥空间
新浪游戏世界：操作还是比较简单，战斗也非常痛快，很好上手
硅谷动力：这是完全遵循龙与地下城第三版规则，AD&D迷们千万不可错过
电脑游戏攻略：200多种魔法非常绚丽，3D的画面也很细腻，完全具有世界顶级水平

体验极限运动 感受劲爆滑板

托尼·霍克 极限滑板3

GameSpot杂志评为9.5分

- 真实记录滑板运动发展历程
- 全景回放TONY HAWK人生经历
- 绝对真实的极限滑板体验
- PS2、XBOX上广受好评
- 超强隐藏人物，星球大战、X-MEN、DOOM

即将发售 49元

ACTIVISION

丁丁历险记

简体中文版

经典漫画，再现游戏，机智勇敢的丁丁回来啦……

经典漫画《丁丁历险记》改编的3D动作冒险游戏

勾起你无限美好的童年回忆

即将发售 49元

5年的历练创造梦幻般的世界，让你享受无拘无束的游戏快感

即将发售 2CD/49元

上古卷轴III 晨风

简体中文版

- 拥有极高自由度的角色扮演游戏，做你想做的一切
- 规模空前的游戏地图，相当于整个英伦三岛大小。
- 改进后的NPC角色，可以拥有真人的智慧



biggamer.com
电话:010-84975388 传真:010-84975389

游戏世界 娱乐中国



biggamer.com
电话:010-84975388 传真:010-84975389

游戏世界 娱乐中国

Play! 家用电脑与游戏

FAMILY COMPUTER & GAME MONTHLY

主　　管：中国科学技术协会
主　　办：科学普及出版社
协　　办：北京金裕兴电子技术有限公司
编辑出版：《家用电脑与游戏》编辑部
办公地址：北京市海淀区增光路 45 号综合楼 6 层
通讯地址：北京 813 信箱
邮政编码：100037
电　　话：(010)68728137、68728138、68728139
传　　真：(010)68728134
网　　址：http://www.fcgm.com.cn
电子邮件：fcgm@fcgm.com.cn

主　　编：[illegible]
常务副主编：孙百英
编辑部主任：刘黻
编辑部副主任：梁华栋
编辑/记者：陈明辉 谷岩 宋润方 罗东东 周越
美术编辑：单非 何斌 沈琳

发行部主任：宋爱华
电　　话：(010)68728132

广告部地址：西城区德胜门外大街 97 号
广告代理：北京互动家园广告有限公司
电　　话：(010)68728133、68411807
电子邮件：ad@fcgm.com.cn

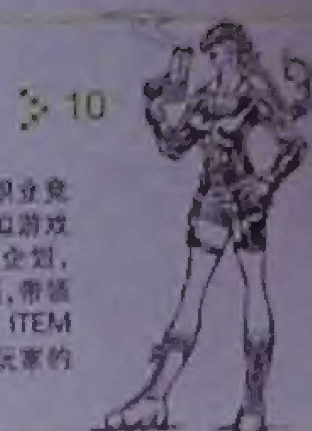
刊　　号：ISSN 1009-6183
　　　　　CN 11-4490/TP
邮发代号：82-622
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
国外发行：中国国际图书贸易总公司

广告经营许可证：京西工商广字第 0010 号

印　　刷：利丰雅高印刷(深圳)有限公司
定　　价：8.80 元

特别企划

10

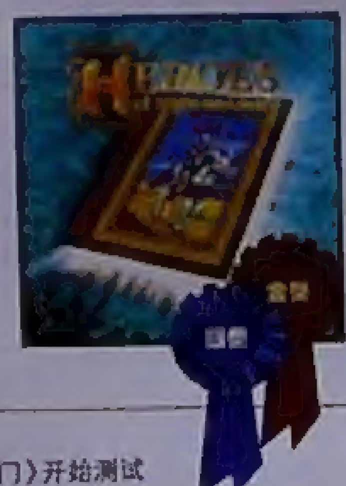


菜鸟玩家、铁杆玩家、职业竞技玩家、在线游戏玩家、模拟游戏的孤鹰玩家……本期特别企划，我们以"非常玩家"为主题，带领各位走入 COSPLAY & ITEM HUNTER 两类新生代游戏玩家的时空

封面视点

魔法门——这是一片神奇的土地，她永远散发着我们难以抵挡的魅力。今天，她又让许许多多年轻的英雄们重新聚集在她的身旁。但是，握在英雄们手中的，不再是长剑、弓箭、盾牌或者法杖，而是纸和笔……是的，他们将用这种方式，来纪念曾经发生在这块土地上的那些无数次成败、爱恨、悲欢和荣辱的故事。

16



电娱实况

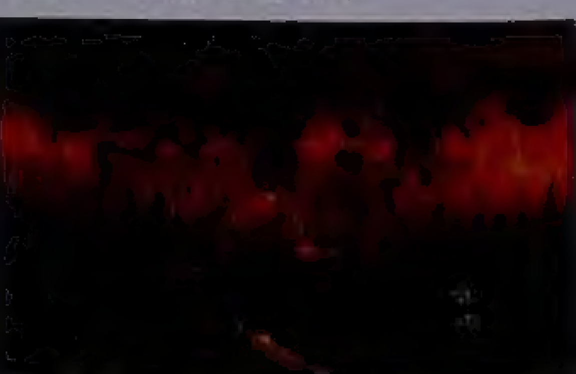
网络帝国

36



冒险之王

65



本土原创 RPG 动作呼之欲出——秦殇!

谋者之道

94



FPS 玩腻了么? RPG 玩累了么? 也许到了换换口味的时候了。现在，SLG 的《军团战争》给你一个全新的选择。

强手大亨

作为育碧软件第一款针对国内市场而制作的游戏，可以预见《我为歌狂 夏日彩虹》将是一款各方面都作得较为平衡的作品，因此它的推出从某种程度上来说将会给国内游戏制作界注入一支强心剂。让我们翘首以待夏日的彩虹，那时也许就是中国游戏界升起彩虹的时候……

118



运动极限

122

车辆进入山区的砂石路面，周勇始终将侧滑保持在适度范围，车子轻灵快捷，张弛有度，陡峭的山道开起来如履平川，引擎的轰鸣声在山谷间回荡着……



4 年一次的世界杯让我们苦苦等待，"FIFA WOLRD CUP"也让我们苦苦等了 4 年。尽管 FIFA 系列作品年年都有，但我们也不得不承认每一年的"FIFA"都好像是在为"WORLD CUP"热身，在 2002 年 4 月终于等到了《世界杯 2002》，我们看到了一个崭新的"FIFA"游戏。

128



软硬武略

133



猎人码头

命运战士Ⅱ
自由力量
战斗之星
突袭Ⅱ演示版
毁灭公爵 曼哈顿计划
世界杯足球赛 2002
上古卷轴Ⅲ晨风
冠军拉力赛 2002
虎胆龙威之广场惊魂
笑傲江湖Ⅱ东方再起
简氏攻击中队
魔法门Ⅸ
幻世录Ⅱ

广告索引

责任

在开始本期话题之前，需要解答一个问题。记得几天前有读者问起"为什么新来的月月从没有在'互动家园'的论坛上露过面?"其实论坛月月也是常会去的，但因为他是个沉默寡言的家伙，也因为他习惯欣赏旁人的热情，所以通常他会作为旁观者。特此通告。呵呵，干笑两声之后，继续开始本期话题——责任。

第一次在编辑的头衔前面加上了"责任"两个字，似乎一切都有了非凡的意义，直觉告诉我，你需要做得更多，你需要做得更出色。

匆忙中翻开词典，才发现"责任"一词却只有一段最寻常的解释。

责任：分内应做的事。

简简单单的陈述句中却包含了很多。那是一个人需要尽力去做的，但通常又不可能在事先预计回报的事情。

当我们想到征战在韩国绿茵场上的中国国家足球队时，我们感觉到了自豪，当我们看到出现在世界著名游戏站点 GmaeSpot 首页上，随后又在游戏盛会 E3 大展上露面的国产作品时，我们感觉到了进步，而最后当我们拿起 Awei 桌子上那一张张热情洋溢的回函卡时，我们都感觉到了由衷的欣慰。

些许的成绩已经成为了历史，我们看到更多的则还是责任。责任有时更应该说是一种永无休止的追求。国足在达成了"冲出亚洲"的多年宿愿之后，又在为闯入 16 强而奋力拼搏。国产作品在打入国际市场之后，仍在极力创新，期待着有朝一日自己的作品也能捧回世界大奖。而我们呢，为了我们共同的《家游》，为了所有深爱《家游》的读者，从黑白到全彩，从传统的栏目到新思路的体现，以及写下这段文字时加班的日日夜夜，我们同样在不懈努力着。

也许人们已经习惯在做事之前预计回报了，也许人们可以习惯地将这种思维方式称为现实，那么此时让我们抛开这种习惯的现实，尽力去做自己分内的事吧。只有成功，才有回报。

的确每个人所面对的责任都不尽相同，但我相信所有的责任却都出自一个共同的主题：不要让自己所爱的人，不要让爱自己的人失望，只有这些人才是你存在的真正意义和价值，你有责任让他(她)们享受快乐，你有责任让他(她)们充满活力……这就是你面对责任应该尽力去做的一切。正如国家队不想让全国的球迷失望，游戏公司不愿让所有的玩家失望，而我们则更不能让每一个深爱《家游》的读者失望。

如果在现实中你总是距离成功只有一步之遥，那么请坦白地扪心自问：

我倾尽全力了吗?



——月月

zhouyue@fcgm.com.cn

地址：北京市1998号信箱　邮编：100091　联络：新天地销售部　传真：(010)62862036　销售热线：(010)62862035　技术支持：(010)62862042

双星物语

Falcom
NIHON FALCOM CORPORATION

简体中文版

大冒险开始了!







标准版
69元4CD
超值献上!

Falcom
完全新作
6月

豪华限定版
148元4CD
限定发售!!

《双星物语》标准版（A B两版 内附五大特典）

特典一、“双星物语”超白金原声大碟
特典二、典藏版《伊苏Healing》
特典三、精美“双星”贴心手机饰带（A版或B版）
特典四、“双星”主题手簿（A版或B版）
特典五、全彩原画设定集

《双星物语》豪华限定版（囊括标准版所有特典）

限定特典一、特大全金属制《双星物语》主题闹钟
限定特典二、《双星物语》主题手机支架
限定特典三、32开200页《双星物语—权威攻略指南》



赠



手簿A或B版





主题闹钟

贴心手机饰带A或B版



Falcom
NIHON FALCOM CORPORATION

七星魔法使

简体中文版

6月
预定中
25元

15个具有高度动作性和挑战性的神秘任务
60种不同职业，感受精彩人生
80多种上古魔兽，战斗历程丰富多彩
五大元素120种超级魔法，法力无边

Falcom传说的名作真实再现！6月发售预定，敬请期待！

英雄传说VI

朱红血

简体中文Windows版

Falcom
NIHON FALCOM CORPORATION

即将登场！

炫目，比阳光更甚；沉寂，比黑暗更深。
英雄传说最新作，即将上市！

波澜壮阔的史诗，英雄传说卡卡布三部曲最终章揭幕
完全重新制作的剧情，内容更加充实，也更加令人感动
战斗场面焕然一新，画面更加绚丽多彩

燃烧吧! COSPLAY!

文/_CTC_Araczone

有风轻柔地拂过竹海，竹林里的阳光瞬间被抖乱了，散落成一地的细碎金黄，在“哗哗”的竹叶翻动声中，几片脆弱的叶子承受不了生命的重量，在空气中叹息着飘落下来……然而你什么也不知道，你只能感受到自己手中那把凝厚的刀和对手的那丝诡异的杀气。在人与刀合为一体的空灵的那一刻，你怒吼出一声“天霸凄煌斩！”

人群中的尖叫声让你从冥想中醒来。你睁开了眼睛，骄傲地接受着人们那羡慕的眼光和赞许的笑容，同时摆出各种或优雅或冷酷的 Pose，让四周的照相机“咔嚓咔嚓”地响个不停……

没错，这就是 COSPLAY。

关于 COSPLAY

“COSPLAY”为“Costume Play”的缩写，字面意思是“戏服表演”，一般翻译作“角色扮演”。简单来说，就是通过服饰与化装等手段，扮演包括但不限于游戏、动漫、视觉系乐团里的角色，并通过面部表情、肢体语言以及具体语言来摆出 Pose（造型）拍照或演出的行为。

在谈到本文的重点“游戏的 COSPLAY”之前，先补充点基本的知识——

所谓“视觉系摇滚”，是指歌手在演绎歌曲的过程中，在美妙的音乐中与迷幻的舞台上，穿着华丽的衣服、化上夸张的面妆，借以鲜明地表达自己内心的想法与灵魂的渲泄，同时给予观众强烈的视觉上的刺激与冲击。这种视觉系音乐起源于日本，由于新奇刺激，歌手们很快成为了被模仿的对象，后来人们将这种行为称之为“COSPLAY”。这种 COSPLAY 旋风很快便在整个日本刮起，并迅速成为一种独特的文化。后来随着哈日潮流的涌起，在中国的年轻人中，也有一部分人开始了时尚、前卫的视觉系 COSPLAY。其实，说到对人物的 COSPLAY，前一段时间在各个电视台流行的对著名歌星、影星的模仿秀，从一定意义上来说也可以看作是一种 COSPLAY，不过更强调了扮演方与被扮演对象在容貌、体形、声音等各个方面的相像度。如果从更广泛的意义上来讲，染着自己喜欢的艺人的那种发型、穿着自己喜欢的艺人的那类衣服……算不算也是一种 COSPLAY 呢？这样看来的话，COSPLAY 真是无处不在啊……

说到动漫的 COSPLAY，据说始于日本同人志即售会中。刚开始时，各社团的成员打扮成动漫或电玩中的人物以吸引同好来参观摊位，进而在同好中迅速掀起爆炸性的风潮，加入角色扮演行列的人数急速增长，到后来其人气度甚至与同人志即售会不相上下。随着 COSPLAY 的发展，这种活动已不再是为了帮社团促销，反而成为了一种单纯的扮演角色的活动。扮演者通过扮演的过程，一方面表达了对自己对动漫角色的热爱，一方面也让自己在现实世界中能更加靠近美妙的虚幻世界，从而得到莫大的满足。

关于游戏的 COSPLAY（呵呵，终于说到重点了），可以说在很大程度上受到了以上两种类型的 COSPLAY 的影响。最初是 COSPLAYer 们自己对心爱的游戏角色进行着扮演，后来由于商家们注意到了 COSPLAY 在广大玩家中所引起的新奇与刺激的特点，为追求热炒的气氛，进而在各类游戏展中找来一些男男女女扮演游戏中的角色，从而达到宣传的轰动效果，后来，这种活动甚至成为各类游戏展的重头戏。相信大家对 E3、东京电玩展、欧洲电子娱乐商展、AM 电玩展、东京 Cosplay Character Show 中的那些靓丽的 Showgirls（为什么不提 Showboys 呢？罪过罪过）的印象是相当深刻的吧？酷劲的劳拉、清丽的女皇骑士团、冷艳的亚马逊女战士……真的是很耀眼喔！而在东京的许多电玩展中，做为 COSPLAYer 的一般玩家，还可以凭借其扮演游戏角色的那一身行头而免费进入会场呢（呵呵，是不是很羡慕呀）！所以，游戏的 COSPLAY 在 COSPLAYer 与商家这两条线路上各自发展着，同时也融汇在了一起。

当然，虽然发展的背景并不完全一样，但由于核心内容是一样的，更由于广大动漫游戏迷对以上三种 COSPLAY 都有着浓厚的兴趣，所以以上这三种 COSPLAY 现在互相影响着、互相渗透着，也互相促进着，它已经成为了一种时尚与潮流，可以说，它已经成为了现代社会里的一种文化现象。怎么样？听了上面的介绍，对游戏的 COSPLAY 是不是更有兴趣呢？好，让我们一起走进它的世界吧。

关于游戏的 COSPLAY

关于游戏的 COSPLAY，由于规模、主办方、COSPLAYer 的不同，一般分为以下几类：

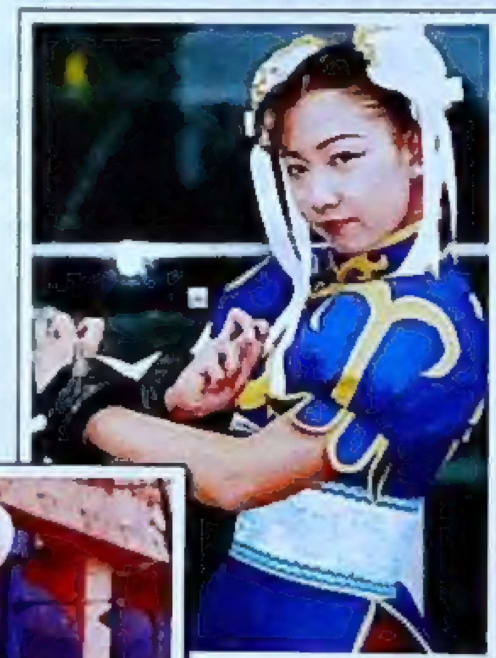
第一类是大型的 COSPLAY 嘉年华——需要指出的是，这类活动只在日本才有（不得不承认日本在游戏、动漫、音乐、娱乐等方面的领先地位，由于经济的强大、娱乐的兴盛及观念的前卫，使日本具备了举办大型 COSPLAY 嘉年华的条件）。当然，这类 COSPLAY 活动并不是单独针对游戏的，但不可否认的是，游戏 Cos 占了一定的分量，另外，由于动漫与游戏的特殊关系，所以很多 Cos 都介于两者之间。像这种大型的 Cos 活动多为服装厂商、相关的 COSPLAY 协会及 COSPLAY 爱好者们发起、举办的，它提供了一个场所与机会，让众多的 COSPLAYer 们一展自己的才华，相互交流、相互学习。在这种活动中，不仅有很多 COSPLAY 界的精英、有很多普通的 Cos 迷，甚至还有很多商业活动，即使作为一个没有经验的游客，也可以租到很专业的服装尽兴扮演……

第二类在前面已经提到过，就是在各类游戏电玩展中由主办方和各个商家以及大众 COSPLAYer 所构成的 Cos 盛会。由于各个商家的财大气粗，加上资料的绝对权威（肯定嘛，他们自己的游戏）及邀请到很多专业的设计师，当然还有那么多的帅哥美女，使得这样的 Cos 活动精彩纷呈，另人眼花缭乱。不过，在这种活动中，COSPLAY 只是作为一种宣传手段而登上舞台的，它并不是这种活动的主体，虽然我们往往把目光集中在它上面。

第三类就是各个游戏商家、各个游戏网站举行的 COSPLAY 活动。这种 Cos 活动的显著特征就是商业气息浓厚、商业炒作宣传明显，具有一定的商业目的。像是国内玩家比较熟悉的育碧软件公司与新浪网游戏频道为了配合游戏销售，联合推出的对“恐龙危机”中的蕾吉娜的 COSPLAY 大赛；为了配合游戏上市，第三波与日本 SEGA/Overworks 合作举办的在台湾地区的“樱大战”的 COSPLAY 比赛；由北京华义、智冠电子和 17173 网游天下联合举办的对“石器时代”的主角的 COSPLAY 比赛……这些比赛一般都比较正规，具有严格的比赛程序，具有正式的比赛评委（观众、网民也应该算是评委吧），而且，由于主办方的缘故，这些比赛一般都有丰厚的物质奖品。当然，这些比赛在很大程度上促进与引导着 COSPLAY 的发展，同时，由于宣传规模都比较大，所以这些比赛也在无形中对 COSPLAY 的社会普及起着很重要的作用。

第四类是由一些漫画杂志、漫画社团、广大 Cos 迷及其它相关的赞助商所举办的 COSPLAY 活动。应该说这类 COSPLAY 活动才是国内的主流，基本上都是为了 Cos 而 Cos。像《科幻世界画刊》曾经举办过的 COSPLAY 比赛；现在正在举办中的 2002 武汉 COSPLAY 大赛（2002 年 5 月）；由 Cos 迷们自发组织的成都 COSPLAY 大赛（2002 年 4 月）；由“统一冰绿茶”所赞助的北京、上海的 COSPLAY 大赛……这种活动一般分为视觉组与游戏动漫组两类，表演方式也分为服饰和短剧两部分。所谓“服饰比赛”就是通过 COSPLAYer 的衣着妆饰来扮演自己所 Cos 的对象，所谓“短剧比赛”就是根据所 Cos 的对象的身份、性格来编演一场短剧。这类活动由于是广大 COSPLAYer 所发起、参与的，所以宗旨多为通过 COSPLAY 的活动，宣扬 COSPLAY 这样一种新兴的文化潮流，加深社会对游戏、动漫和音乐的了解，以及扩大 COSPLAY 的影响力，加强 COSPLAY 迷的相互了解和联系，并提供给 COSPLAY 迷们相互交流、学习、合作的机会（玩家们真的好伟大啊……致敬！）。由于重在参与，所以这类活动的气氛一般比较轻松愉快，也正是这一类的 COSPLAY 活动真正体现了 Cos 的精髓——由 Cos 迷们扮演心爱的角色，与之接近，并从中得到快乐。

看到这里，喜欢游戏的你，是不是很希望穿上心爱的角色的衣服，拿着他（她）的道具，来摆一个游戏中的经典造型或者是演绎一段游戏中的经典剧情呢？怎么样？心动了吧？别急……COSPLAYer 并不是那么好当的喔！





春丽可以说是形象鲜明、个性突出的 COSPLAY 对象了。



关于 COSPLAYer

要成为一个 COSPLAYer，在前卫与时尚的尖峰行走，应该具备哪些条件呢？

首先，是要有坚定的信念和顽强的斗志——

没错！如果你不能忍受来自长辈的责备、陌生人的异样眼光、社会各界的批评甚至是漫骂……你如何成为一个 COSPLAYer 呢？没办法——要知道，在国内，游戏甚至还一度被社会冠以“电子海洛因”的称谓（这里就不陷入这个话题的讨论了……否则会没完没了的）。当整个社会舆论对游戏、动漫和流行音乐还存在着相当程度上的误解的时候，我们如何能期望这种舆论会呵护由此衍生的新的艺术——COSPLAY 呢？所以，信念是第一位的。想想那些精美的服饰、想想自己从中得到的快乐、想想同伴们的鼓励与支持……然后，深吸一口气，对自己说一声“将 COSPLAY 进行到底”（呵呵，好象在喊口号了……汗）！至于顽强的斗志么……COSPLAY 可是一种相当耗费时间、精力与金钱的活动，当然从中得到的快乐的体验也与这种努力成着正比的关系。

作好精神上的准备后，你就需要这些东西了：勤奋的大脑 + 灵巧的双手 + 艰苦的谈判，或者是大量的金钱。（如果你是一个有钱人的话……羡慕中……）

勤奋的大脑——千方百计从各种渠道收集你所想要 Cos 的角色的资料，从各个角度研究它的发型、服装、饰品……然后勾画出设计图，分配材料……这些过程可以说是最关键的。不过你放心，即使你没有经验，也可以从各类 COSPLAY 网站中去寻找帮助，在著名的“COSPLAY 专题站”（www.qqcos.com）中，甚至还有详细介绍 FF8 中史克尔的刀具的制作方法（厉害！敬礼！）。

灵巧的双手——所有的一切准备就绪后，就可以动手了。剪刀、小刀、刻刀、缝纫机……在一阵辛苦的捣鼓之后，当当当当！你要的东东终于做出来了！你迫不及待地把它们穿在身上、拿在手里，于是一种自豪与骄傲的感觉涌上心头，你禁不住热泪盈眶（此处运用了夸张的手法 ^^）……当然，并非每个人一开始就会制作道具的，一方面可以反复地尝试、磨练，一方面可以从各个 COSPLAY 商店、网站去购买一些成品，然后加以研究、学习。

艰苦的谈判——谁叫玩家们是被商家们剥削的一族呢（商家：我哪有?！）……和服饰材料行的商家讨价还价，和饰品店的老板讨价还价，如果你是把衣服交给裁缝

去做，还要和他们讨价还价——别忘了把你的设计图纸和设计理念告诉他们啊！要不然天知道他们会做出什么样的可怕东西……

如果你是个有钱人的话……呵呵，上面的话就当我白说了吧。首先，装饰品在许多游戏公司的商业部门、商业网站里就有卖，不过价格好象就……呵呵，谁叫你是个有钱人呢——你想拥有一款 FF8 里的史克尔所佩戴的戒指吗?8800 日圆。莉诺雅的项链真的很衬你呢！13000 日圆，手拿一比一大小的轩辕剑一定很炫吧？350 港币（价格如有变动，纯属正常的市场现象）……其实，很多东西都可以在饰品店和 COSPLAY 网站里买到的呢，而且价格便宜（什么？你坚决支持"正版"，从来不买"盗版"?倒地中……）。至于服装则可以在 COSPLAY 服装厂商和









Tokyo Cosplay Character Show 上《犬夜叉》中的杀生丸、犬夜叉和奈落。

COSPLAY 网站里购买到，而且一般都制作得比较专业。最后，实在买不到的道具你还可以出钱请一些专业的 COSPLAY 玩家来帮你制作，热心的他们一定会乐于帮助你的。不过，要想真正得到 Cos 的乐趣，可能还是自己动手要好一些，毕竟自己亲手弄出来的道具，会无比亲切与珍惜的吧？

OK！不管怎么说，看来你已经准备好啦！那么最后的一步，就是加入到年轻的 COSPLAYer 族群中来吧！

到各个 COSPLAY 网站里去寻找那些志同道合的人，与他们交流沟通，寻求他们的鼓励与帮助；与其他 Cos 迷一同组织一些小型的聚会活动，增进友谊、交流经验，当然还少不了来一场开心搞笑的 Pose 秀；积极参加一些大型的 COSPLAY 比赛，既好玩又有丰厚的奖品可以得到喔——当然前提是你要能从众多的 COSPLAY 精英里突围而出……最后再提醒一句：千万不要因为 COSPLAY 而忘记了玩游戏啊！因为体验是使自己融入角色的不二法门，呵呵。

从另一个角度来看中国的游戏 COSPAY

社会环境

作为一种前卫与时尚的行为，COSPLAY 在中国才刚刚起步。由于存在经济水平、娱乐丰富程度及观念开放度等因素的制约，使国内的 COSPLAY 发展十分缓慢，基本上是由一群热爱 Cos 的年轻人在孤独地奋斗着（好象是在描写英雄人物似的……汗）。而且，这种 Cos 活动多集中在北京、上海、广州等经济发达、引导中国流行风潮的地区，当然，在许多大学里这种活动也开展得相当活跃。同时，与之相对应的是整个社会舆论在很大程度上对 COSPLAY 持有的怀疑态度——除了广大年轻人对于和不知火舞（拳皇）、樱大战中的真宫寺樱、EVA 中的凌波丽……都竞相成为 COSPLAY 的对象。一方面是他们（她们）太过出名、为太多的玩家所喜爱的缘故，另一方面也是对他们（她们）的 Cos 已经成为了一种主流、为大家所熟悉的缘故。需要说明的是，随着 CS 的横行（别找我挑啊，我的 CS 菜到了极致……），也有些玩家喜欢扮演里面的警察了（为什么不扮演土匪呢？思考中……），有些玩家甚至组织起来扮演起一个小分队来，看上去真的很威武壮观哦……不知道奥美公司推出的枪械模型是否推动了这一风潮呢？（什么？你要扮演 SC 里的机枪兵？厉害……）

暴力与性

这是一个相当敏感的话题，大概也是社会舆论对 COSPLAY 最为关注的。当然，这些多表现在视觉系的 COSPLAY 里。妖艳的着装、血腥的场面、恐怖的化妆……这些算不算是暴力呢？如果要表达叛逆、颓废的气息，由生机勃勃的年轻人来 Cos，是否能达到这种效果、还是反而陷入了苍白的模仿之中去了呢？毕竟暴力美学并不是一门肤浅的学问……而 Hide 的绚丽、华月的邪恶、Cackt 的高贵、Mana 的美艳……并不是每一个 COSPLAYer 都能表达的吧？然而 COSPLAYer 毕竟正在努力着，如何看待在他（她）们走向成熟之前的那些必不可免的笨拙呢？扯远了，让我们回到游戏的话题——据说美国世嘉曾在万圣节举办过对恐怖僵尸的 COSPLAY 大赛。哎，美国人呐……

再说到性感，我最喜欢的角色就是生化危机里的吉儿了，我觉得她既坚强又勇敢、既美丽又性感（什么？你说赵灵儿最性感？吐血……）。其实，COSPLAY 本身就是一种 COSPLAYer 与所 Cos 的对象尽力达到高度统一、完美结合的行为，只有最像该角色的 COSPLAY 才是最成功的 COSPLAY，所以，从这个观点上来看，如果所要 Cos 的对象本来就是性感美丽的，那么这种 Cos 也应该是性感美丽而无可厚非的。只要大家不要想歪了就行了……（Faint！谁想歪了啊！从头到尾都是你一个人在那里讲嘛！……无语……擦汗……）

资深 COSPLAYer 访谈录

为了让大家更加了解 COSPLAY，让大家更加贴近 COSPLAYer 们的世界，笔者特地访问了著名的资深 COSPLAYer——蔡青。

说到中国的 COSPLAY，不能不谈到蔡青。这个漂亮的武汉女孩，从爱上 Cos 到现在，她参加了无数个 COSPLAY 活动，组建了一个 COSPLAY 俱乐部，制作了一个精美的 COSPLAY 专题网站，开了一家动漫专卖店——专门经营动漫游戏、书籍及周边产品，最主要的还是 COSPLAY 的服装。为了提高自己的专业素质，她甚至自学日语，并放弃了华中师范大学美术系即将到手的学位，独自一人远赴日本去学习动漫创作——称蔡青为中国的"COSPLAY 狂人"也毫不为分。也许，蔡青更喜欢大家称她为"莉诺雅·哈帝莉"，这是她的昵称。那么，就让我们开始对"莉诺雅·哈帝莉"的采访吧！（以下将笔者神月和莉诺雅·哈帝莉分别简称为"月"和"莉"）

月：如果说穿上漂亮的衣服，扮演自己心爱的角色是所有 COSPLAYer 的快乐的来源的话，那么 COSPLAYer 们主要的痛苦有哪些呢？

莉：可能就是从各个方面来的针对于 COSPLAY 的压力吧。记得以前刚开始玩 COSPLAY 的时候，总是喜欢在 BBS 上面贴 COSPLAY 图片，当然自己的照片也有，但是总是被骂得很惨。朋友还好，有的家长是很反对自己的小孩穿这种服装去发疯的。我是比较幸运，从开始到现在，家长都还很支持我去"发疯"。:)





蔡青今年 3 月在日本参加 COSPLAY 的活动，除了 Cos 漫画 I"S 中的苇月伊织之外，还 Cos 了街霸游戏中的春丽，并与日本的 Karin 所 Cos 的嘉米留下了这张 Cool Pose。

月：在整个 COSPLAY 里，对于游戏的 COSPLAY 有什么特别要说的吗？

莉：游戏的 COSPLAY 是所有 COSPLAY 中占的比重最大的一个，也是我个人比较喜欢的一个，感觉 COSPLAY 很像玩 RPG，同样是角色扮演嘛:）记得上次和几个朋友一起穿着 KOF 里面的服装去打街机，招来了众人惊异的眼光，这种感觉真好！自认为穿着 COSPLAY 的服装去打游戏能够更好地溶入游戏中。

月：你对日本的 COSPLAY 相当了解，能简单介绍一下吗？

莉：日本的 COSPLAY 发展已经有 20 多年的历史了，而且有动漫、游戏等强大的产业背景以及无数的支持者，已经发展得非常专业。COSPLAY 也可以说是从日本发展起来的一个独特文化，不光是年轻人，也被中老年人所接受了。这和日本是动漫游戏强国也有不可分割的关系吧。

月：相对于国外，对于国内的 COSPLAY，有什么特别的想法吗？

莉：中国的 COSPLAY 还处于起步阶段，可能和动漫游戏相比，更为人所不齿（甚至很多动漫游戏迷都不能接受），COSPLAY 在中国的发展比动漫游戏还要困难……特别的想法就是，"COSPLAYer 们要不怕千人骂，万人恨，一定要坚持把 COSPLAY 发扬光大！！！"能够经得起各个方面来的压力，这是玩 COSPLAY 必备的一个基本条件:)

月：作为一个知名的 COSPLAYer，你有很多工作要做，一定很辛苦吧？

莉：工作主要是网站的维护，收集 COSPLAY 的资料等。在日本也要经常去参加 COSPLAY 相关的活动什么的，写报道、拍照片、参加摄影会等等。因为自己喜欢，所以也不觉得什么辛苦了。但是费用的确是高得吓人的说……因为是在日本嘛。

月：对于未来，你作为一个 COSPLAYer，有什么打算呢？

莉：我想在日本学成以后回国，成立一个全国最大最专业性的 COSPLAY 专卖连锁店及俱乐部，现在这个网站和商店只是基础，继续发展中国的 COSPLAY 才是目标。虽然现在国内的 COSPLAY 还赶不上日本，但是发展速度惊人，我希望尽自己的努力为自己喜爱的事业添砖加瓦。

日本动漫游戏的影响辐射欧美，这幅个人西洋派的 COSPLAY 扮相（樱花大战　神崎堇）还真是下了很多功夫呢。

月：呵呵，那么在这里先祝你心想事成吧！加油！最后……对所有的 COSPLAYer，以及那些想要成为 COSPLAYer 的玩家说点什么吧！

莉：COSPLAYer 们，辛苦了，为了 COSPLAY 事业，请继续努力吧，我在日本也会努力的。还没有玩过 COSPLAY 的各位，快来加入 COSPLAYER 的行列吧，相信在这里带给你的乐趣不会亚于游戏动漫给我们的感动。因为只有玩过 COSPLAY 的朋友才能够体会 COSPLAY 的乐趣，只要你参与进来，你一定会爱上她的。我相信。

月：谢谢莉诺雅·哈帝接受采访！在这里祝你天天快乐，万事如意！再见。

结语

你漫步在回家的路上，想象着明天将要参加的 COSPLAY 比赛，心里一阵甜蜜的兴奋涌了上来……已经是黄昏了，城市的阴霾的天空边际涂染着一抹淡淡的金黄。已经有商家迫不及待地亮起了霓虹灯，大街上人们行色匆匆地穿梭着，车子彼此拥挤在了一起，像是夜幕将要落下之前的想要匆匆谢幕的一场忙碌的戏剧……"喜欢 COSPLAY 多久了呢？"你在心里问自己。那些快乐、那些幸福、那些痛楚、那些疑惑……好象就在眼前，是那么的清晰，那么的实在……甚至比眼前的这个世界还要真实……

这个时候，你看见对面的街上有一个很帅气的男孩默默地走在婆娑的梧桐树下面……穿着很宽松的印着"GOD"的衣服，吹着和 Eng 一样的那一头卷发。"COSPLAY……"你在心里轻轻的念了一声，然后对着自己笑了起来——COSPLAY，你已经无处不在了么？

晚风静静地吹过，像是在追忆着什么……"燃烧吧！COSPLAY！"你在心里默默地说。■





台湾《樱花大战 II》首卖会上，既有厂商专程请来的著名声优横山小姐，也有玩家们的 COSPLAY，真是异彩纷呈各领风骚

编辑人语

菜鸟玩家、铁杆玩家、职业竞技玩家、在线游戏玩家、模拟游戏的孤鹰玩家……本期特别企划，我们以"非常玩家"为主题，带领各位走入两类新生代游戏玩家的时空。

COSPLAY随着国内游戏产业的长足发展而来到我们身边，那些展示台上和公告网页中迷人的形象，自然是令人羡慕的幸运儿，然而这只是整个COSPLAY潮流的一个分支，真正推动COSPLAY风潮的，仍然是如你我一样的普通玩家。虽然来自动漫电玩中造型、颜色夸张的服饰和装扮会令许多人侧目，虽然扮演者本身也许和你理想中的角色相差甚远，但若你是真正全身心地喜爱和投入到某种事物中，你就会认同这样一群COSPLAYer的努力——能够让原本只存在于虚幻世界中的人物出现在我们的身边，这是多么令人感动的一件事啊！

用游戏的激情维持游戏的需要！在以往，很多玩家是通过他们的文笔加入到撰稿人的行列中，为他们的游戏生涯注入动力。而今网络游戏的兴起，又为有心的玩家提供了新的"职业"。"装备猎人"们正在用他们的智慧、时间和决心，进行着一场亦真亦幻的"游戏"。劳动必然会产生价值，新科技在带给我们新的生活内容的同时，也将极大地拓展我们的生存方式。

本期正值家游杂志创刊八周年，作为伴随这本杂志从最初走到今日的读者&玩家之一，回首过往的岁月，身边的人、事、物都发生了巨大的变化。1994年，我们为发现一本游戏杂志而欣喜若狂，为获得一套闻所未闻或心仪已久的游戏而感念上天；1997年，国内游戏产业启动，我们通过互联网与全世界开始了接触，并在游戏3D化、PC奔腾化的潮流中兴奋地挣扎着；2000年，国内网络游戏迅速兴起，"电子海洛因"之说甚嚣尘上；2001年，PS2、XBOX、NGC三大家用游戏机平台风云际会，PC游戏平台再次站在何去何从的路口……身处这一切快速转变的漩涡之中，会是一种百感交集的滋味吧。无论如何，只要对美、对爱、对英雄主义和空前挑战的理想不灭，对不同人生体验的追求不止，你就会永远走在时尚潮流的锋线，永远是那个魅力四射的"非常玩家"！■



虚拟职业者：装备猎人

文/wavow

你们想不想在假期里打工呢？"当他们从考场中走出来的时候，弗兰克随意地问了一句。

"可能我还是会在附近的超市打工，虽然我很想换个环境。"

"是啊，我也是。"有人说，"我可能会在肯德基做事。"

麦克·安德森很平静地听完所有人的话，说道："我想我会去做一个装备猎人（Item Hunter）。

你还在寻找那些非常非常传统的打工方式吗？便利店的收银员、饭店的清洁工或者洗盘子?！现在已经跨入21世纪了，我们的眼睛应该向前看，去寻找一些未来的职业——装备搜寻（Item Hunting）。

可能有人会问，什么是"装备猎人"呢？其实也很简单，他们就是在网上出售虚拟世界的物品——那些用二进制代码组合而成的小文件——的人。他们的工作其实也很单调，首先花时间花心血去寻找，然后在网上拍卖，最后得到真实的现金。这个职业一直不为人所知，直到《暗黑破坏神Ⅱ》（Diablo 2）的发布。

一个典型的装备猎人的生活是怎样的呢？

现在是下午4点钟，亚当·安德森和麦克·安德森兄弟俩从学校回家。在短暂的休息之后，他们打开了电脑，登陆网络，双击Diablo2的图标，开始了他们下午的工作。经过了4个小时的冒险之旅，他们获得的装备被放到了网上，在几天之后，就会有人把现金汇入他俩的帐户。

可能有些人对此还不太相信，那好办。首先您可以登陆到www.ebaystore.com（一个著名的商品交易网站），然后在搜索栏中键入关键字"Diablo"，回车。这时就将会发现有成百项与之相关的商品，而其中绝大多数都只是虚拟的东西。

当他们兄弟俩被问及能赚多少钱的时候，亚当说："这完全取决于你的技术，但总的来说可以分为两个阶段。一开始Diablo2的资料片还没有出来，我和我弟弟一共开了很多个人物，我们两个在一个周末就可以把一个人物练到60级以上，在网上这个人物差不多可以卖50美元，但要是把身上的装备一起算上的话，还可以再卖100多美元，也就是说总共加起来的话，一个周末可以赚200美元。在暑假里还会更多。第二个阶段是Diable2的资料片推出之后。在此以前任何一个装备要是能卖30美元我们就非常开心了，而此时一个装备可以被拍到几百甚至是上千美元。那时候有个好玩的故事，一天，爸爸回家后看到我们兄弟俩开了一辆新车，他马上以为我们是偷来的，我们费了好大劲才让他相信我们是靠自己赚的钱买的。"

那他们一共买了多少东西呢？一部最好的台式电脑、一辆新车还有兄弟俩每人一部笔记本电脑。他们还只有19、20岁大，别人还在努力地在外面打工赚学费的时候他们已经相对很富有了。令人难以相信的是，他们所有的收入来源就只是出售这些虚拟的二进制代码。

他们卖的都是些什么装备呢？

"全是一些菁英装备（装备名称是暗金色）。"他们回答道，"还记得有一个菁英头盔，我们真的是花了很长的时间才得到的，当把它拍卖掉之后，竟然得到了600美元。我们忽然觉得整个市场好像疯狂了一样，无论如何，90%以上的顾客都会立即付清帐款。有很多玩游戏的人手中握着大量的钱，就是不知道该怎么用，因为有了网络，我们才能从他们那里获得这些钱。"根据计算，在前年他们每个礼拜能获得大概200美元，在去年Diablo2资料片推出之后他们两个礼拜就能赚4000美元，这个数目几乎是一个职业律师的收入。

Currently	EUR 76.00 (approx. $68.31)	First bid	EUR 1.00 (approx. $0.90)
Quantity	1	# of bids	11 bid history
Time left	2 hours, 51 mins +	Location	closed Battle.net Europe
		Country	Germany
Started	Jan-01-02 07:22:10 PST		mail this auction to a friend
Ends	Jan-04-02 07:22:10 PST		watch this item

一个高级戒指的价格，从1欧元拍到了76欧元。可见不光美国人，连欧洲人也加入进来了。如果您仔细看的话，将发现2002年1月1日——欧元的流通日，就有人在德国用欧元买装备了。



当别人为了娱乐而娱乐的时候，还有些人为了生存而战

现在，他们兄弟俩已经建立了一个装备销售网络，他们有三台电脑一起工作，这使得发现更强装备的几率大大增加。在此他们透露了一个快速提升等级的方法：开一个人数尽可能多的游戏，然后你一个人出去奋战。

但是作为一个装备猎人也有烦恼吗？答案是肯定的。"就是没时间，要知道，我们必须在别人找到这些装备之前找到他们，在Diablo2资料片出来之后，我几乎每天只睡三个小时。"安德森兄弟说道。可是他们的脸上仍然有很开心的笑容，这是为什么呢？很显然，他们正在做自己真心喜欢的事情。

在这里我们要感谢网络的存在，所有这一切都是在网络的基础上才能实现的。打个比方，某人住在小村子里，他有一个祖传的戒指要卖掉，如果他卖给村里的人，那么这个戒指的价格就是所有村民中出价最高的那个价钱，而如果他上了网，那么这个戒指的价格就是全球所有人中出价最高的那个价钱。

在这个世界上有很多人想要烧掉手中的钱，而Diablo2这样的在线游戏提供给他们一个很理想的平台，这就是装备猎人能够出现并存在的基础。少数有远见的人已经成功地走上了这条路，并且挖到了第一桶金币。玩游戏的小孩中几乎人人都有这个想法：要是以后能靠玩游戏生活就好了。而那一小部分人已经走在了前面。不光这些美国的装备猎人，还有韩国的职业玩家，据说韩国职业玩家每天需要在游戏上花12个小时，每月的收入是5000美元，但不管如何，对于中国来说这还很遥远。

Items matching ( ) - Microsoft Internet Explorer

文件(F) 编辑(E) 查看(V) 收藏(A) 工具(T)

地址(D) http://search.stores.ebay.com/search/s… 转到 链接

Picture	Buy It Now Items	Price	Ends PDT
	2 oz DIABLO 20% pepper spray HAS A TWIST LOCK	$8.99	Buy It Now
	2 oz DIABLO 20% pepper spray HAS A FLIP TOP	$8.99	Buy It Now
	DIABLO 2 II USEAST Dual Leech Corruption Grip	$4.99	Buy It Now
	Diablo 2 USEast TITAN'S ACCOUNT FREE SOJ $20	$19.99	Buy It Now
	USEAST SOJ USWEST MAKE MONEY SELLING DIABLO 2	$13.99	Buy It Now
	2 oz ~~~20% ~~~Diablo Pepper Spray w/case	$10.99	Buy It Now
	DIABLO 2 II USEAST Dual Leech Prismatic Ring	$4.99	Buy It Now
	Diablo 2 LOD USEast Barnar's Star Devil Star	$7.00	Buy It Now
	Diablo 2 LOD USEast Cliffkiller Bow	$3.50	Buy It Now
	Diablo 2 LOD USEast Nosferatu's Coil Belt	$6.00	Buy It Now

Internet

没想到一下子就搜索到这么多，从图中可见这些虚拟装备可都价格不菲。

现在让我们来看一下购买这些装备的人是怎么想的。布伦特先生，现年42岁。他说："我是一个商人，我的职业决定了我不可能花很多时间在游戏上，也就是说我不可能花很多时间在我的角色培养上面，但要是我可以花钱买装备，那我在网上玩的时候就可以像一个老手一样了。"很明显，这些购买者都是有一份很好收入的人，由于职业关系，他们不能在游戏上花很多时间，但他们总不喜欢被看作是一个菜鸟，于是他们花钱买了这些装备，而且觉得很公平。同所有的奢侈品消费者一样，他们花钱的目的就是使自己感觉更好一点。但他们有些什么烦恼呢？"我妻子和我总会在这上面产生摩擦，她认为我花的钱太多了，"布伦特说，"但这总比晚上跑到酒吧里喝个烂醉好吧。"

不过，有些人对此也提出了不同的看法，他们认为这种交易其实是一种侵权行为，很明显，暴雪（Blizzard）公司并没有授权他们这么做。但暴雪官方对这种现象的看法是，"如果你不能禁止他们，那你就同意他们。"这是非常明智的决定，因为如果你极力打压这种现象，后果只能是黑市交易愈加猖獗，而没有人能对黑市采取任何措施。

不久前有一个中国人在网上卖了一件装备并赚了大概300美元，这可能是中国人参与的第一步吧，但不管怎么说，这种职业只能作为兼职或者业余娱乐，因为它不能给你一个稳定的收入。

看到这里您是不是也跃跃欲试了呢，现在我该拿一盆冷水出来了。

首先，有人会想用修改器改了装备，然后卖给外国人。可问题是，这种交易都是在战网（battle.net）上进行的，战网上根本不能用修改器，因为他的资料都存放在服务器中，由不得你非法修改。

其次，你所拥有的Diablo2必须是正版，这是上战网的必要条件，否则你就没有正版CD-KEY，也就上不了battle.net。

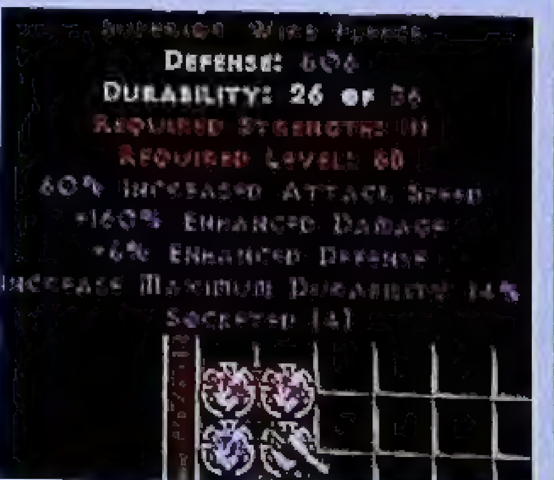
再次，要想获得比别人好的装备，没有战网上成百个小时的奋斗是不可能实现的。另外，中国网络质量普遍较差，这就限制了你进一步的发展。试想，当Boss发了一个大魔法，这一事件由于网络PING值高，过了5秒钟的网络延迟这一事件才传到你的机器上被你看见，而你在这5秒钟时间内什么都不能做，服务器却认为你傻傻地站了5秒钟。结果是——您很快就挂了。

通过以上分析可见，如果你是要想加入装备猎人行列的中国人，你必须符合以下这些条件。

①身处大城市，有良好的上网条件，家里有宽带。
②经济条件好，能消费正版游戏，不用为其他事情烦恼，有充足的空余时间。
③家人能理解并支持你的活动，他们不会因你通宵奋战而口出怨言。
④有较好的外语水平，能同洋人交流，必要的话还会讨价还价。
⑤有一个全球通用的银行帐户（编注：在中国银行、工商银行可以存入外币办理VISA长城国际卡或VISA牡丹国际卡），很明显，务实的中国人几乎没有可能来消费你的产品，来买的只可能是洋人。

要是你符合了以上所有条件，也还是不够。因为对于从事"装备猎人"这一职业的人来说，最最重要的一点是：你热爱电脑游戏并甘愿为此奉献所有的心血。

最后，由于这段时期战网上装备复制成风，结果导致游戏装备竞相压价，以前极其珍贵的神兵利器现在只要区区几块钱就能搞到手，听说官方已经开始采取行动了，所以建议跃跃欲试的玩家还是先观望一下再作决定，是否要加入这个前卫职业的行列吧。■



不知有多少人为了这些虚拟的东西而神魂颠倒



重返恩洛斯

永远的英雄无敌魔法门系列主题征文

您是否还在感怀那些我们曾经用剑书写过的传奇？

您是否还能听见埃拉西亚光复的欢呼？

您是否还想找回那踏遍恩洛斯的足迹？

您是否还记得那铁拳城堡上升起的旗帜？

魔法门——这是一片神奇的土地，她永远散发着我们难以抵挡的魅力。今天，她又让许许多多年轻的英雄们重新聚集在她的身旁。但是，握在英雄们手中的，不再是长剑、弓箭、盾牌或者法杖，而是纸和笔……是的，他们将用这种方式，来纪念曾经发生在这块土地上的那些无数次成败、爱恨、悲欢和荣辱的故事。

三年前，当我以一篇"魔法门"题材的游戏小说处女作敲开《家》的大门时，当然不曾想到，今天会坐在《家》里的办公桌前，从来自全国各地的"魔法门"小说中挑选出那些最优秀的作品。

这次征文中的佳作之多，令我大开眼界，甚至不免后怕起来：如果是在三年前……我写的那个不成气候的东西恐怕早被淹没在这些优秀作品的海洋里了吧……呵呵！

在这次评选中，我们主要从以下三个方面来衡量一部作品的价值：

一是和原著（也就是"魔法门"和"魔法门英雄无敌"这两个系列的游戏）的关联程度，我觉得在这方面，绝大部分作品都做得很好，这是符合"游戏文学"最基本原则的。如果和游戏没有关系的话，再出色的作品也只能算普通文学了。不过，也有少数作品写得甚至象攻略了，呵呵，也算是一种过犹不及吧！

二是文笔质量。有相当一部分的作品语句优美，用词得当，对话生动。在营造气氛、铺陈情节上和人物刻画上显示出相当的功力。我们认为，获得金银奖的四部作品在这方面都非常出色。

三是创新程度。在这点上，我们感觉绝大部分作品做得还不够，没有富有新意的情节和桥段，在故事发展上没有令人激赏的高潮或者使人击节赞叹的意外。另外，有少数作品虎头蛇尾，在故事没有展开之前就草草结束，真是非常遗憾！

总体来说，本次征文活动中作品的整体质量还是相当高的。而且，不少作者用厚厚一叠稿纸工工整整的誊写了文章，其中，山东德州的董强君还特意让自己的女朋友用漂亮的字体抄写了一份整齐的版本，小编们真是为之感动！

金奖作品《风的宿缘》的作者王志翔将独得人民币 3000 元的奖金，银奖作品的三位作者吴骅、靳锐和钱坤将各获得人民币 1000 元的奖金，其他 100 名获得参与奖的朋友，将每人得到一套由第三波软件（北京）有限公司送出的本年度最新游戏一套！

最后，东东代表《魔法门Ⅸ》和《英雄无敌Ⅳ》的中国总代理——第三波软件（北京）有限公司，以及《家用电脑与游戏》杂志社，感谢大家对"魔法门"和《家》的大力支持！谢谢！■



风的宿缘

文/甘肃玉门 王志翔

凝固了血色的残阳中，最后一个兽人倒下了，秃鹫叼着牙签在红霞边盘旋。旷野里，堆满了尸体，死亡使亚当的子孙和巨兽的烈士们暂时忘记了种族间的仇恨，像家人一样躺在一起。

心跳的强音还在震颤，撞击着无边的黑夜。可天边一闪突然的红光，嘲弄着这独属于我的暗色。

"也许人类正在庆祝吧。"

说这话时，我确信我还活着，和身边垒起的一座座肉质山丘不同。是的，是这样，我还活着，眼前幢幢黑影是已故亲人的幽魂，我又和他们在一起了。

那是母亲的声音。

"早说过，你永远做不了战士。整天都用发呆浪费粮食。"

"发呆是思考的表现，是个哲人呢。"父亲说，似乎他一点也不担心。

"屁哲人，那是人的东西，不要和我的傻儿子混在一起。"然后又给我这个白吃优秀奖得主添满饭，并和我的哥哥们一起咯咯的笑起来。

而现在，他们都死了。

那笑声，渐渐的变成了野兽的哀号，融进了风中在耳畔嘶吼。

"啊，真他妈的痛。"胸前的伤口以及那流着血的心，一起迸裂。把我从幻觉里召唤回来。

回忆？多余，天一亮，我大概就可以见到他们了，死，回归母体一样亲切。但现在感觉像只被放了血的猪。困了。

灵魂正在蒸发。如果兽人也有灵魂的话。

（本文为节选）

金奖

让·兰格的故事

银奖

文/浙江杭州 吴骅

……就这样，我和卫士们来到了斯拉格弗斯克斯城，女巫的城堡总是那么美丽，名字也永远拗口难记。精灵们热情地欢迎了我们，因为我们是女王的卫队。

这个城的联合议会议长柏那恩招待了我和卫士们。他对我奉承了许多恭维话，我也回敬了许多。人们都说精灵是一些势利眼，我总不以为然，不过今天例外，柏那恩的废话简直让我坐如针毡。席间，我看到一个特别的女巫，她很美丽，但却一个人依着窗口静静地看着窗外。她的与众不同引起了我的兴趣，好不容易我找到一个柏那恩歇气的机会，我便马上过去和她搭话，于是，就有了下面这段对话。

"嘿，你好。你看上去非常优雅。"

"是吗，谢谢。不过，你来这儿的目的，似乎不只是为了恭维我吧？"

"的确，那是事实。不过，你的美丽也是事实。"

"可我听说，事实是一位女王的卫士长被反叛的民众赶出了城堡。"

"是吗？反叛一词似乎用得过火了。"

"那么，女王的卫士长来这儿到底想干吗呢？难道只是为了表示友好吗？"

我不得不承认这位女巫的见识远胜过她的美丽相貌，正当我默然难以回答时，她转换了话题。

"我叫洁诺娃，海荣伊·洁诺娃。"

"我叫让·兰克，一名骑士。"

"我不相信这是你的真名，告诉我你的真名好吗？"

"你不告诉别人的话，我可以满足你的好奇心。"

"我可以发誓。"

（本文为节选）

忠诚的代价

银奖

文/浙江富阳 钱坤

……日子一天天的过去，军粮也快吃光了。我们开始采摘森林里的果子或是猎杀动物维生。我开始后悔当初不该踏入这片广袤无边的森林，我们迷路了，然而更可怕的事情，还在后头。

我带领军队盲目的前进着，不知是将走出森林，或是进入得更深。我只知道周围可怕而又强大的生物越来越多了。

一天，我们走到一条小溪旁，看见不远的溪水中发出一片耀眼的白光——是独角兽！天啊，真是美极了，它的皮肤象雪一样洁白，鬃毛是金黄色的，闪烁着明亮的光泽。那犄角，是螺纹般盘旋而上形成的小峰。它实在是太高贵，太纯洁了，我定定的瞧着它，竟然产生了负罪的感觉：似乎仅仅是盯着它，也是对它的一种亵渎。

我把手向后招了招，示意队伍后退，离开这不可侵犯的生物。但是，不知道是谁，把这认为成是攻击的命令，将弩中的利箭射了出去！

（本文为节选）

初夏

银奖

文/贵州毕节 靳锐

呼吸……若影若现的呼吸声，前面的群山，群山里面有丛林，慢慢地，穿过浓密的树叶……

空气……若有若无的空气……湿泥混着青草的气息！我嗅到了！夏日的气息……

费力地睁开已太久没有活动过的眼皮，微微地抬了抬头，眼光随着潮湿的山洞中透进的光线向外望去，什么都没有……除了……那微蓝的天空——恩洛斯的夏天又来临了。我又重新伏下了头，半闭着眼睛看着那洞里的唯一一束光线——初夏？

"啊！"一声恐惧中夹杂着兴奋的叫喊："瑞克！你过来呀，快过来！""什么东西这么大惊小怪？"一个粗壮的大汉提着一把弯刀边砍掉在前面的荆棘边小跑过来。他正准备责备同伴不应该在这种地方大喊大叫，但呼地站住了。

"这……这是……"两个大汉盯着他们面前一个遍布荆棘毒枝的山洞。

"龙？"两人不约而同地叫了出来。

刺耳的声音将快要睡着的我吵醒，我愤怒的重新睁开眼睛，眼前，两个人类，人类？丑恶的人类！我的血液开始沸腾。人类?！我张开了巨大的嘴……

"快！瑞克！快走，它醒了！""不，不可能，世界上真的有龙?！""现在不是说这些的时候，快走！""我……"一切都来不及了，灼热的火焰从洞里奔涌而出，瞬间吞没了这两个人以及周围的一切……

该死！打扰我睡觉！我又重新换了个最舒适的姿势趴下了。"丑恶的人类"。在我进入梦乡前，嘴边不由自主地飘出一句话。一切再次归于平静。

（本文为节选）

获得参与奖的作者名单

地区	姓名	地区	姓名
山东	张　强	陕西	方汉中
重庆	周　重	重庆	李　明
辽宁	徐　峰	新疆	桂　林
广西	李子雄	河北	曹　欣
浙江	蒋时琦	吉林	郭　歆
江苏	韩　襄	浙江	石　开
内蒙古	陈一虎	山东	彭潇月
湖南	黄　河	湖北	陈　卫
山西	陶成成	海南	黎远中
河南	付晓东	上海	丁　伟
江西	卢　江	江西	邓　宾
安徽	蔺耀冬	北京	赵　原
云南	娄　明	山东	毛　頋
青海	刘　鹏	广东	林芦笙
广西	邹　伦	天津	张梦辉
陕西	刘乐足	四川	李　聿
广东	陈　飞	北京	田用/张栋
江西	胡文朋	湖南	马　昀
河北	莘光磊	天津	闫　伟
宁夏	吕易韬	福建	蔡名航
福建	张　燕	山东	董　强
黑龙江	姜　舰	上海	乔　雨
辽宁	符　昭	四川	李成麟
广东	罗微澜	新疆	成　威
湖北	魏　凯	山东	刘鲁江
云南	冯林生	江苏	林宏达
江苏	章　淮	山东	李慕晨
浙江	王嘉仪	河北	豆玉龙
湖南	李　路	内蒙古	薛云霞
北京	张　弋	河北	刘　威
西藏	顾　原	湖北	赵　耀
福建	卢俊芳	青海	纪泽林
湖南	柳　叶	江苏	陆一鸣
北京	徐晓雪	重庆	廖永明
安徽	许如强	吉林	苏　鹏
江苏	伏　奇	黑龙江	秦　芹
河南	钟明达	湖北	萧雪侯
四川	宋　磊	河北	郭　超
上海	吴国华	重庆	孙晓岷
北京	吴　斌	贵州	沈鸿飞
陕西	赵进海	陕西	黄　海
广西	陆家兴	北京	曾　实
辽宁	康　东	广州	黄　新
山东	付志煌	湖北	王劲松
吉林	崔　琳	甘肃	任天星
福建	郑牧原	北京	张海嵘
上海	欧志勇	江苏	顾　涌
广东	刘　坚	上海	王　峻
福建	杜伟仪	重庆	涂卫江
内蒙古	范　翀	广东	阿　枫

（请广东的阿枫君速将你的真实姓名和通讯方式告知我们，以便邮寄奖品）

《印第安那·琼斯》出场在即

据悉，卢卡斯公司（LucasArts）将在 E3 上展出备受关注的[illegible]游戏《印第安那·琼斯和皇帝的陵墓》（Indiana Jones and the Emperor s Tomb），这款游戏是根据著名的《印第安那·琼斯》系列电影改编而成的，片中手拿鞭子、头戴礼帽的印第安那·琼斯博士[illegible]的经典人物之一。这款游戏将推出 PC、PS2、XBOX 等多种版本，[illegible]否再现电影的精髓，想必卢卡斯不会让大家失望吧。

卢卡斯于近日在网站上公布了一些最新的游戏画面，人[illegible]



《雷曼III》新图发布

[illegible]，Ubi Soft 发布了关于正在开发中的《雷曼 III》（Rayman 3）[illegible]Ubi Soft 将在 E3 上[illegible]



美国强制性游戏分级法案即将出台

近几年来美国青少年因为过度沉迷于暴力游戏，导致心智失常并多次引发了严重的校园喋血事件，引起了美国民众的广泛关注，一些受害者家属甚至控告游戏厂商要求巨额赔偿。游戏产业因此开始自律，严格进行游戏分级，但至今为止这一做法还属于自发性的行动，缺乏法律依据。

最近，美国民主党众议员 Joe Baca 在联邦议会提出了一个强制性的游戏分级法案——"Protect Children from Video Game Sex and Violence Act of 2002"，旨在防止未成年人因游戏暴力、色情成分而影响心智，此法案获得了 21 位议员的一致通过。

《NBA Live 2003》秋季开赛

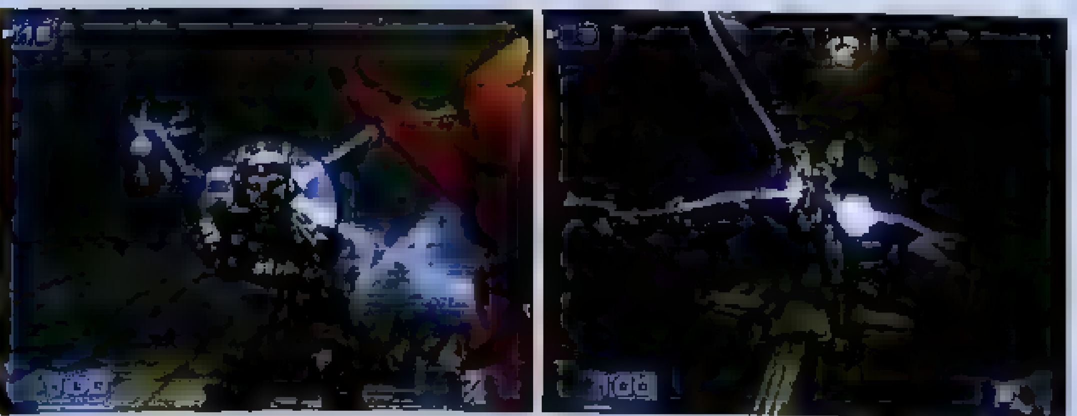
EA Sports 目前正式宣布，他们最有名的篮球游戏"NBA Live"系列即将推出最新作品——《NBA Live 2003》。据透露，这款新作除收集了 2002 年美国 NBA 最新资料外，还运用逼真的动态捕捉系统，让游戏画面看起来宛如电视转播，使得游戏的真实感极强。

这款游戏预计今年秋季推出，届时将有 PC、PS、PS2、XBOX 和 NGC 等多种版本。



UT2003 官方网站开通

日前，Infogrames 的第一人称射击游戏《虚幻锦标赛 2003》（Unreal Tournament 2003）正式开通官方网站，网址 http://www.unrealtournament2003.com/。该网站公布了一些最新资料，包括游戏的总体架构、设定和背景故事等，人物和武器说明也首次公开，并同展示了一组新的游戏截图。



《魔兽争霸》战网率先亮相

尽管《魔兽争霸 III》还没有正式上市，但暴雪还是忍不住率先揭开了《魔兽争霸 III》战网排行榜（Ladder）的面纱。

据悉，与《星际争霸》的战网相比，新的战网改良了不少，并设有单挑排名、随机组队排名、2 对 2 队伍排名、3 对 3 队伍排名和 4 对 4 队伍排名等多类排行榜，并增加了精细过滤和搜索功能，极大地方便了玩家。

《文明III》资料片即将推出

Infogrames 与 Firaxis Games 日前透露，他们将在今年秋季推出席德·梅尔《文明 III》的资料片（Civilization 3 Play the World），这个官方资料片将提供全面的多人连线支持、增加了八个新的文明以及新的地图与地形，并将有三种不同的互联网与局域网游戏模式供玩家选择。

德国发布暴力游戏黑名单

据路透社报道，德国政府将在日前颁发一份有关电脑暴力游戏的黑名单，名单中列出的游戏将不能在德国境内销售。这份黑名单的推出与不久前发生在德国的那场校园惨案有关，因为据事后调查的警察表示，凶手生前曾接触到大量暴力游戏。

另外，德国政府还将重新制订游戏的等级和分类标签，以限制购买游戏的用户年龄层，这两项提议都将在 7 月召开的德国议会上通过投票来最终决定。

《战场》让你过足 PK 瘾

玩网络游戏的人大致可以分为两派，一派反感 PK，另一派则热衷 PK，而且有理由相信，后者要占网络游戏玩家中的大多数。尽管各家厂商也一再倡导玩家和平相处，但至少在阶段，PK 仍然是网络游戏中的最大乐趣。最好的证明就是，韩国的网络游戏《战场》将 PK 发展到了极致，并凭借其独特的四级 PK 系统，持续三周名列韩国网络游戏排行榜第一名。据悉，《战场》的狂热玩家们甚至为此自发在服务器上举行了持续一天的庆祝活动，并展开了各种各样的战术演练和决斗表演。其实这种四级 PK 就是个人 PK、小组 PK、工会战争及国战，PK 级别渐次升高，PK 的乐趣也就渐次提升。在《战场》里，证明自己的唯一方法就是展示高超的 PK 技巧和团队战术。



既然大家喜欢 PK，那就大胆地来 PK 吧！

PS2 出货突破 3000 万部

SONY 日前正式宣布，至 5 月 5 日为止，PS2 主机已在全球范围内出货 3000 万部，各地区的具体出货量为：包括日本在内亚洲地区出货 999 万部，北美地区 1125 万部，欧洲地区 878 万部，全球累计 3002 万部。

PS2 主机自 2000 年 3 月发售以来一直销售良好，至第二年 3 月出货就已达到 1000 万部，随后在 2001 年 10 月达到 2000 万部，又七个月后便达到了 3000 万部。短短的两年零两个月的时间，PS2 就突破出货 3000 万部的大关，比它的前辈 PS 足足快了 2.5 倍。

据 SONY 日前公布的 2001 年度财务报表来看，PS2 游戏产业获得大幅成长，与 2000 年度相比，2001 年的营业额增长了 51.9%，营业利润由 829 亿日圆增加到了 1340 亿日圆。SONY 集团总裁出井伸之表示，PS2 事业部能取得如此巨大的利润，主要是因为 PS2 主机热卖及相关游戏销售的增长所致，这说明 PS 与 PS2 已经成功完成了世代交替，也说明 PS2 已经成功进入了成长获利期，未来发展更值得期待。

SEGA、ESPN 强强联手

SEGA 日前宣布，他们将与 ESPN 体育频道签署合作协议，开发一系列以 ESPN 为主题的运动游戏。

据悉，ESPN 占有北美 74% 的运动节目市场，节目类型包罗万象，前两年 ESPN 的合作对象是 KONAMI，合作到期后 ESPN 便转向与 SEGA 合作。ESPN 高层人士表示，SEGA 旗下的 SEGA Sports 在这两年异军突起，尤其是其"2K"系列运动游戏叫好又叫座，现在已几乎成为运动游戏的第一品牌，ESPN 希望能与 SEGA 进一步合作，在所有的游戏平台上开发出更多的运动游戏。

KONAMI 发布新作名单

KONAMI 日前发布了一份游戏新作名单，其中包括当年 PS 经典动作游戏《合金装备》的加强版——《合金装备 物质》（Metal Gear Solid Substance），这款游戏将同时推出 XBOX、PS2 和 PC 等多种版本，具体变化 KONAMI 并未透露。

此外，名单中还有大受好评的 PS2 战略游戏《Z.O.E.》的续集《The 2nd Runner》，而根据漫画改编的《网球王子》和《棋魂》也将在 NGC、GBA 和 PS 平台上推出多达八款的游戏。《游戏王 VI》、《游戏王 VII》、《足球小将》、《RAVE》等游戏也将在这个财政年度推出。

同时，KONAMI 还在寻求将以前的游戏名作网络化的可能，如《合金装备 物质》，KONAMI 已经开始考虑在其中加入连线对战模式的可能。

日本"铁拳王"诞生

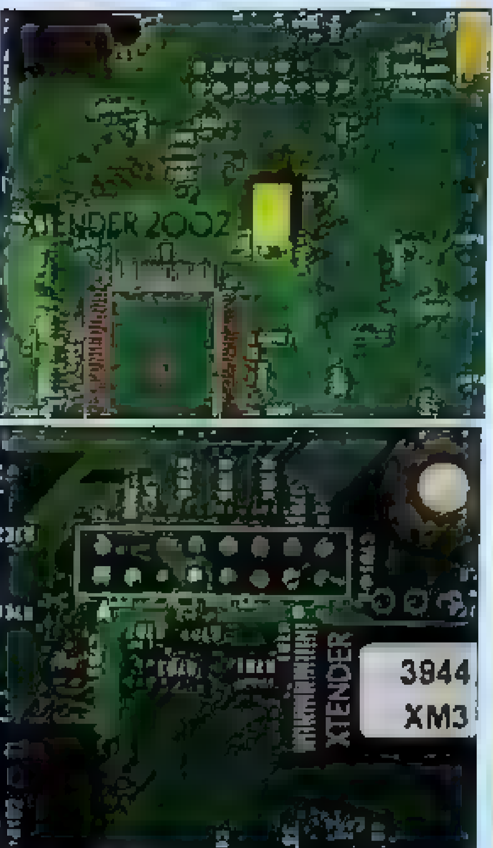
NAMCO 自 3 月 27 日开始举办"铁拳 IV 斗魂杯"格斗大赛，经过数十天的激烈战斗，决赛于 5 月 5 日在东京举行，日本"铁拳王"终于诞生。让人大感意外的是，这位"铁拳王"竟然只是一个接触"铁拳"系列仅有一年的 19 岁少年。

XBOX 降价 惹恼 nVIDIA



据国外媒体报道，原本微软与绘图芯片大厂 nVIDIA 就 XBOX 专案的而合作很愉快，但最近双方却在 XBOX 的降价问题上产生了分歧。起因是微软打算降低 XBOX 的价格以增加竞争力，但因为目前 XBOX 已经是赔本在卖，所以再次降价很可能会通过进一步打压原料供应商来实现，因此 nVIDIA 的不满也就不难理解了。nVIDIA 认为，他们为 XBOX 设计的特制绘图芯片"XGPU"已经是物超所值，如果微软因为降价要把成本转嫁到供应商身上，他们很难接受。目前双方正就此事进行进一步协商。

XBOX 已被破解？！



日前，国外两个黑客组织 ProjectX 和 Xtender 分别宣称已经成功破解了微软的 XBOX 主机，通过在 XBOX PCB 上外接破解芯片，就可以用 DVD-R 刻录 XBOX 游戏 ISO 文件，在 XBOX 上正常运行。如果这种破解真的能够成功，那微软的噩梦就要开始了！

ProjectX 和 Xtender 还向世人提供了两段视频，以证明其破解的真实性。ProjectX 在视频中对微软大有不敬之词，而 Xtender 则明目张胆地在自家网站上表示，XBOX 的破解芯片已经开始批量生产，不久玩家就可以在电器商店买到这种芯片。这种行为确实有够大胆，不过这两段视频中的演示人员都戴着面具，微软要想追查恐怕还不是那么容易的。

NAMCO、任天堂正式联盟

日前，NAMCO 与任天堂召开发布会，正式宣布了一连串合作计划，包括家用游戏机、街机、销售等三大方面，并公布了多款大作的相关消息，NAMCO 的"传说系列"（TALES）将分别在任天堂的 NGC 和 GBA 上推出最新作，《幻想传说》的复刻版也将推出，传闻 NAMCO 将要开发的另一款"星际火狐"游戏也已得到证实。

以下为 NAMCO 公布的与任天堂合作的游戏名单——

NGC 主机

2002 年 11 月	新爆钻小子（新 MR Driller），可与 GBA 版互动。
2003 年 1 月	剑魂 II
2003 年 3 月	全新的 3D 赛车游戏，名称未定。
2003 年 4 月	星际火狐 3D 射击版，名称未定。
2003 年 7 月	"传说"系列最新作，名称未定。
2003 年 12 月	由"传说"和"异度传说"系列原班人马开发的全新幻想型 RPG，名称未定。

GBA 掌机

2002 年 6 月	家庭棒球 Advance
2002 年 6 月	家庭网球 Advance
2002 年 6 月	爆钻小子（MR.Driller Ace），可与 NGC 版互动。
2002 年 8 月	风之古罗亚 II
2002 年 8 月	世界传说－冒险迷宫 II
2002 年 10 月	风之古罗亚动作 RPG
2002 年 11 月	文字方块
2002 年 12 月	幻想传说

街机（TriForce 机板）

2003 年 4 月	星际火狐（3D 射击类）

销售合作

NAMCO 开发的 NGC/GBA 游戏，自 2002 年 10 月起将委托任天堂在日本境内销售。

IBM 打造网络游戏新架构

近来，IBM 积极在游戏业方面进行探索，除了帮任天堂开发 NGC 中央处理器"Flipper"、与 SONY 合作研发次世代 PS 所需的新型处理器外，日前又开始与美国 Butterfly.net 合作研发新世代网络游戏架构。这种新型网络架构采用开放程序码软件 Globus Project 运作，能稳定地支持 100 万人同时上线，而且运作顺畅，能够彻底改变目前网络游戏的运行现状。

据悉，IBM 将在 E3 大展上正式推出这项新技术，它将能够应用在 PC、PS2、XBOX 等多种平台上。

《魔戒首部曲》登陆 XBOX

Universal Interactive 不久前公布了多张 XBOX 版《魔戒首部曲》的游戏画面，主要介绍的是哈比人居住的村落。这款游戏改编自[illegible]电影，是一款 3D 动作角色扮演游戏，玩家将在游戏中扮演哈比人[illegible]，带领魔戒远征队在幻想中的世界展开冒险。

这款游戏预计今年第四季度推出。



NAMCO 看好 XBOX 网络表现

NAMCO 常务董事原口洋一日前在接受媒体访问时谈到了 NAMCO 的 XBOX 游戏发展策略，他认为 XBOX 功能超强，能让游戏制作人尽情发挥创意，看来是对 XBOX 寄予了厚望。目前 NAMCO 宣布的 XBOX 游戏虽然不多，但这些游戏都很国际化，日本和欧美玩家都很容易接受。NAMCO 认为 XBOX 在北美已经获得一定程度成功，不过还可以更好，在日本则是销售惨淡，急待加强，日本市场绝对没微软想像的那么容易搞定。XBOX 内建硬盘与宽频网络则是个很好的卖点，正好跟 NAMCO 积极发展网络游戏的政策相吻合，或许这就是 XBOX 的获胜根本。

任天堂继续修好 SQUARE

目前，任天堂正式向 Square 旗下负责渠道的 DigiCube 公司投资 16 亿日圆，日本业界普遍认为这是任天堂与 Square 和解的预兆，并一致认为这是任天堂一石二鸟的高招，一方面在渠道市场占有优势，一方面又能与 Square 重修旧好。联系此前不久 Square 通过子公司加盟方式，正式宣布开发 NGC 和 GBA 游戏，都说明两家公司之间长达五年的冷战关系正在逐步缓解，业界对双方此举多抱肯定的态度。

SONY 与微软开打价格战

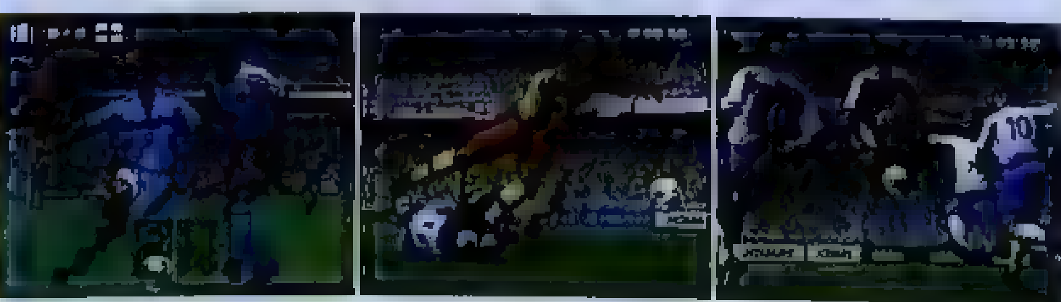
目前，SONY 正式宣布，将从 5 月 16 日开始下调 PS2 在日本市场的批发价格，但其发言人拒绝透露降价幅度，以及批发价格降低后可能的零售价格，PS2 在日本当前的价格是 29800 日圆（233 美元）。北美部分，PS2 也将由目前的 299 美元降到 199 美元。SONY 同时表示，他们还将把欧洲市场 PS 的售价由每台 125 欧元（79 英镑）降至 89 欧元（49 英镑），但其升级产品 PS2 在欧洲的售价则维持不变。

这一消息刚刚发布不久，微软的 XBOX 在北美地区的售价也紧跟着从 299 美元降到了 199 美元，虽然微软还没正式宣布降价，但事实上现在已经生效了。

SQUARE 推出最新足球游戏

抢搭世界杯快车，Square 最新开发的 PS2 足球游戏《World Fantasista》马上就要推出了，目前单从画面来看还是不错的，关键的是，这是 Square 在足球游戏方面的新尝试，更是 Square 在运动游戏界树立口碑的重要产品。

这款游戏预计 6 月 6 日推出。



日本 CESA[illegible]二手软件[illegible]

5 月 13 日，日本电视游戏业界团体 CESA 正式[illegible]，并将[illegible]了[illegible]。

CESA 1998 年在[illegible]通过了"[illegible]二手软件[illegible]"，[illegible]力的[illegible]，禁止各销售店[illegible]二手软件，[illegible]，展开了一场[illegible]。直到今年 4 月，日本最高法院[illegible]"[illegible]二手软件为合法行为"，此[illegible]。

卢卡斯再造古罗马竞技场

卢卡斯，LucasArt 日前宣布，最近他们又在为 XBOX、PS2 和 NGC 平台开发一款动作游戏《角斗士》(Gladius)。这款游戏将支持合作或对战的连线模式，16 名各具个性的角斗士、100 个自定义角色以及 400 种装甲和武器，完美的古罗马竞技场将再次展现在玩家面前。拿起你的武器，来一场原始的、公平的决斗吧



SONY 销量突破 200 万游戏名单发布

在近日举行的 SONY 经营方针说明会上，SCEI 公布了 PS/PS2 上销量突破 200 万套的游戏名单

名称	出品	平台	销量[套]
GT 赛车 Ⅲ	SCEI	PS2	800 万
GTA3	Take 2	PS2	570 万
合金装备 Ⅱ	Konami	PS2	500 万
最终幻想 X	Square	PS2	400 万
鬼泣	Capcom	PS2	220 万
Tony Hawk 滑板高手 Ⅲ	Activision	PS2	210 万
劲爆美式足球 2002	EA Sports	PS2	200 万
鬼武者	Capcom	PS2	200 万
哈利·波特	EA Game	PS	370 万

任天堂将公布 NGC 网络计划

任天堂近日证实，他们将于 5 月 21 日，即 E3 大展前一天正式公布 NGC 的网络发展计划。

不过，美国游戏界分析认为，目前北美 NGC 的主力消费群体多是 6~14 岁的儿童，接触网络的机会并不多，而且任天堂网络计划的操作难度也会比较大，因为界面设计、游戏规划等如何让这些小玩家能够接受，并不是很简单的事情。

《最终幻想 XI》首发只有 20 万套

据日本媒体报道，Square《最终幻想 XI》的首批出货量大概仅为 15 万套到 20 万套，而必须要配备的 PS2 硬盘的出货量估计也会是这个数目。与"最终幻想"系列的前几代销售百万的作品相比，《最终幻想 XI》的差距很大，但 Square 表示，《最终幻想 XI》毕竟是一款网络游戏，销量不能和单机游戏相比，只要能卖出 30 万套，他们就已经感到非常满意了。

文化部关注网络[illegible]

5 月 16 日，由文化部网络文明工程组委会主办、盛大网络公司协办的"第三届中国优秀文化网站调查评估活动"正式启动。网络文明工程组委会顾问、全国人大常委会副委员长王光英、许嘉璐，全国政协副主席周铁农、万国权及文化部、中宣部、国务院新闻办等部门领导出席了在文化部召开的启动仪式。网络文明工程组委会副主任兼秘书长徐文伯介绍了网络文明工程建设和本届调查评估活动的有关情况。

与前两届不同的是，本届调查评估明显加大了调研的范围与幅度。在上届全国共七个城市开展调研的基础上，本次调研将在北京、上海、广州、西安等 10 个城市同时展开，同时，在此次活动中，深受各界关注的网络游戏产业也将成为调查中的一个重要课题，如何在保障网络游戏产业发展的同时，强化网络游戏的文明和健康已经成为当今社会关注的问题，因此组委会特别邀请了国内著名网络运营商上海盛大网络发展有限公司参与协办。盛大网络董事长陈天桥表示"盛大公司一直致力于网络游戏软件的开发与运营，此次协办中国优秀文化网站调查评估活动，目的就是希望通过与全国网络文明工程的合作，为盛大公司不断增长的用户提供一个文明的上网环境，满足用户更深层次的需求。"

据悉，此次评估的前期活动将于 2002 年 7 月中旬结束，详细情况请关注网络文明工程主站（imcp.ccnt.com.cn）。

首届电子足球全国冠军赛开幕

由中央电视台体育中心主办的首届电子足球全国冠军赛暨中央电视台"球迷世界杯"游戏高手选拔赛于 2002 年 5 月 6 日至 6 月 2 日举行。此次大赛旨在推动中国电玩产业健康有序地发展，并为"首届球迷世界杯"选拔 8 位游戏高手，参加世界杯期间中央电视台体育频道 2002 日韩世界杯直播节目《世纪猜想》的游戏表演。

此次大赛分地区资格赛、地区决赛和全国总决赛三个阶段。5 月 6 至 12 日，首先在北京、上海、广州、西安、成都、长沙、南京、沈阳等八个赛区同时举行了资格赛，每个赛区的前 64 名选手进入地区决赛。5 月 18、19 日，在上海、南京、沈阳、西安；5 月 25 日、26 日，在北京、广州、长沙、成都分别举行八地区决赛，产生 8 个赛区冠军。8 名冠军同时获得在《世纪猜想》节目中参加游戏表演的资格。5 月 31 日至 6 月 2 日八名赛区冠军到北京参加全国决赛，全国总冠军由此产生。

比赛的详细情况请登陆央视国际网站（www.cctv.com）上的大赛官方主页。

《龙族》战火燃五月

据悉，在即将推出的《龙族 V0.70 御雷者之狂奔》中，玩家的名声值将变得尤为重要，特别是在最受玩家期待的骑马功能中，名声值将会决定玩家可以使用马匹的种类与能力。要能够骑上最快速最强壮的灵幻骏马，没有足够的名声值是做不到的。

为让《龙族》玩家对《御雷者之狂奔》的到来有充分准备，第三波特别推出了"烽火五月天"的《龙族》国战月活动。玩家在每周三次的国战活动中可以尽情为国家而战，同时也可以为自己累积更高的名声值，为以后的 V0.70 版做充分的热身准备。

《天王》海外抢先亮相

据悉，西山居正在紧张制作的 3D 动作游戏《天王》计划进军海外市场，在即将开幕的 E3 大展上，观众将会看到这款国产游戏的身影。

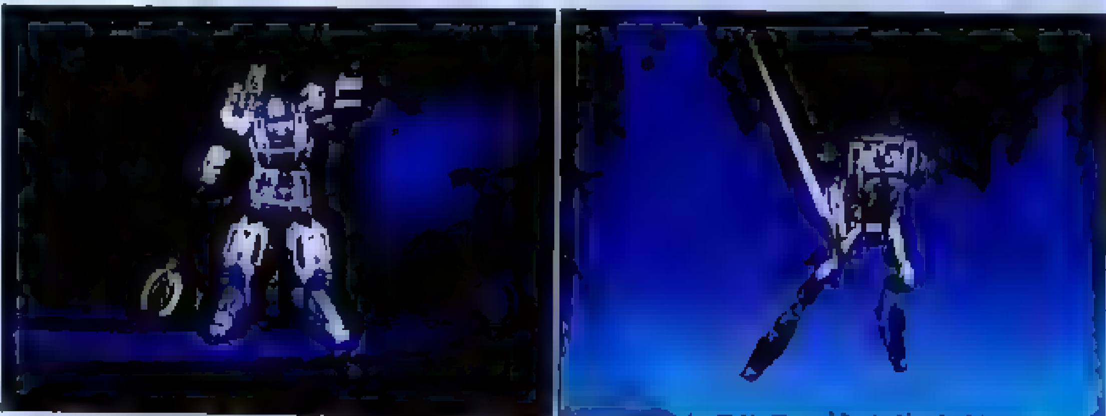
《天王》取材自网上同名小说，是西山居耗资巨大、研发时间已近 14 个月的最新作品，也是西山居首次使用国际先进引擎 lithtech 3.x 开发的 3D 游戏。游戏讲述了神话传说中天族和修罗族争斗的故事，主线围绕着寻找 8 颗神石展开。流畅、激烈的战斗场面是这款游戏的特色之一，无限连续技、防御反击技、必杀技和怒值系统，使得这款游戏具备了街机的爽快格斗感，首次引入的搓招技则使这款游戏具备了格斗游戏的某些要素，其浓郁的东方文化背景则将使这款游戏充满神秘、宏大的气息。

这款游戏预计将在今年 11 月份在国内上市。目前西山居正在和海外厂商积极接触，希望能够首次实现西山居的产品在全球统一上市。

《大秦悍将》开始万人测试

5 月 20 日，北京欢乐亿派科技有限公司宣布《大秦悍将》万人有奖测试活动正式开始。由于是试玩版，此次公布的游戏中只提供了全部 15 个场景中的一个——皇城，不过玩家们在游戏可以使用正式版中将会出现的所有机甲和武器！游戏支持单机作战以及局域网和因特网对战。欢乐亿派的开发人员特别推荐玩家对这款游戏独有的"抓俘虏"模式进行测试，并对这一模式提出建议。

此次活动将持续到 6 月 20 日，结果将于 6 月 25 日公布。为感谢玩家的热心参与，欢乐亿派还特别设立了"最佳建议奖"、"除虫特种兵奖"、"国产游戏贡献奖"等多个奖项，获奖玩家将获得由 LG 电子独家提供的奖品。详情请参见《大秦悍将》官方网站 Http://www.epiegame.com。



中国 E3 将再度开展

有消息称，第二届中国 E3 展将于 8 月 25 日至 27 日在深圳举行。

说到这个中国的 E3，也许您对两年前举办的第一届还有些印象，但说实话，那是一次不太成功的展会，不过那确是一次大胆的尝试，引起了游戏业内的广泛关注。经过两年的筹备和调整，本届展会不仅将邀请大部分国内游戏厂商参与，而且组委会还将通过海外协办单位邀请国外游戏厂商前来参展，进一步提高展会规模和可观度。

据悉，本届展会继续由中国电子商会和新成立的互动娱乐专业委员会主办，深圳市六方展览策划有限公司承办。至于展会情况到底如何，我们只能拭目以待了。

《剑侠情缘》将出网络版

据悉，以"剑侠"系列闻名的西山居即将推出《剑侠情缘》的网络版。西山居的市场负责人表示，金山的市场策略一直是比较稳健的，2000 年接触网络游戏，2001 年开始研究网络游戏技术，到《剑侠情缘网络版》完成，已经历时两年之久，准备可谓非常充分。此外，《剑侠情缘》系列已经成为大陆无可争议的武侠游戏代表作，据调查，仅《新剑侠情缘》的盗版量就已超过 300 万张，而该系列的用户总数估计在 500 万到 1000 万，由此可见，《剑侠情缘网络版》有着广泛的玩家基础，号召力也就不言而喻了。



千级玩家纯金雕像现身《红月》



据透露，《红月》第四组服务器上出现了中国大陆第一个1000级的玩家，她就是冰封之心，使用角色是罗贝塔，作为奖励，《红月》小组在四服往一为她立了纯金雕像，欢迎广大玩家参观。《红月》小组同时表示，以后每个服务器每个人物角色第一个达到1000级的玩家都可以立一座纯金雕像，即每组服务器最多9座，有心的玩家还要继续努力哦

"谁在说"畅谈游戏文化







最近，电玩GOGOGO北京娱动工场数码科技有限公司以及北京电视台"谁在说"节目组联合举办了一期以"游戏"为话题的电视现场座谈节目，旨在拓展游戏文化的内涵、提高游戏的社会形象和社会地位。会场气氛十分热烈，玩家踊跃发言，畅谈游戏的历史、现状和未来。座谈会上，电玩GOGOGO的总经理马晓晶女士和娱动工场的总经理纪峥先生分别代表游戏界人士发表了精彩演讲，中国人民大学的社会学教授刘先生和社会科学研究院的心理学家张先生也从社会学和心理学角度剖析了游戏的内在规律。

据悉，娱动工场今后还将与电视传媒及游戏业界的朋友共同举办类似活动，为弘扬中国游戏文化、推进互动娱乐产品以及发展国家高科技数字产业做出贡献。

连邦软件联手游戏橘子

近日，连邦软件与韩国著名游戏研发/发行公司青鸟娱乐（游戏橘子）取得合作，将为广大国内玩家带来一系列好玩的游戏。

第一款推出的游戏将是由游戏橘子自行开发的《GEARS》（暂名，又译《装甲吉尔斯》），这是一款第三人称射击/格斗游戏，它有超眩目的机甲设定，玩家可以自行选择数十种搭载武器。据连邦软件的测试人员说，游戏最精彩的地方是在局域网多人连线。

据悉，这款游戏将在暑期与广大玩家见面。

《新英雄门》开始测试

"五·一"期间，盛大网络《新英雄门》的工作人员坚持岗位，开始进行各种测试和修正工作，官方网站的资料也在不断完善之中。《新英雄门》的工作人员还接受了为期一周的培训，制作公司的专业人员对游戏进行了全面分析，并就游戏后续开发情况进行了详细介绍。据悉，开发公司正在对游戏的地图、怪物系统进行全面扩充，这对玩家来说应该是一个振奋人心的消息了。

另据报道，《新英雄门》的内部测试已经在培训结束后开始，外部测试也马上就要进行。

《星尘物语》延期发售

日前，上海依星软件表示，他们代理的韩国RPG大作《星尘物语》在汉化改版过程中遇到了一些困难，为保证产品质量，将此大作完美地呈现给各位玩家，决定推迟《星尘物语》中文版的发售日期。

《龙与地下城》核心规则将出中文版



《龙与地下城》核心规则[illegible]在近日[illegible]推出[illegible]共分三册，分别是《玩者手册》、《地下城主指南》和《怪物图鉴》，其中《玩者手册》已定于今年5月由第一[illegible]在台湾地区出版，并由对桌上角色扮演游戏有多年经验的TDS[illegible]负责翻译。该规则是TSR自[illegible]，经历近30年的桌上角色扮演游戏系统，近几年广为玩家所知的《博德之门I、II》、《冰风谷》、《异域镇魂曲》及《无冬之夜》都是以此核心规则为基础的。

"异形"有奖大征集活动开始了

为配合游戏大作《异形II》的上市发行，奥美电子与本刊及其他多家杂志及网站将联合举办有奖趣味征集活动，6月1日正式推出。此次活动包括两个部分："恐怖"大征集——用一句话描述"恐怖的感觉"，要求真实、别有新意、描述传神；趣味征文——《我的XX是异形》，要求语言生动，体裁不限，字数不限。

此次征集活动将持续两个月，至7月底结束，8月初将评选出结果。此次活动奖品丰厚，包括菲利浦17寸纯平显示器、《魔兽争霸III》珍藏版、国足签名足球以及"暗黑破坏神"玩偶等等，感兴趣的玩家不要错过机会哟。详情请登陆奥美官方网站http://www.aomeisoft.com。

《网球精英》形象大使出炉

日前，由奥美电子（武汉）有限公司主办的"《网球精英》青春形象大使"评选活动终于结束了，引人注目的"青春形象大使"崭新出炉。网名edd的美女和网名dkh的帅哥成为"《网球精英》青春形象大使"，他们同时获得了《网球精英》青春形象大使荣誉证书、philips液晶彩色显示器及《网球精英》游戏等奖品，并成为奥美电子的金卡会员。同时，还有20名玩家获得了优胜奖。

详情请见奥美官方网站http://www.aomeisoft.com。

玩"魔兽"赢大奖



Battle.net是全球在线人数第一的战网，拥有非常完善的系统和服务，再加上暴雪产品的绝对高品质，Battle.net在全世界玩家中拥有至高无上的地位。为了促进国内玩家竞技水平进一步提高，奥美电子将在近期推出"为中国玩家争光"基金活动，首期将提供人民币5万元来奖励在Battle.net上排名靠前的《魔兽争霸III》的正版用户（限中国大陆地区）。此次活动将在《魔兽争霸III》正式上市时同时启动。

玉女歌手代言《三国Online》



中华网龙将于7月在两岸三地同步推出《三国演义Online》，并力邀偶像歌手李心洁代言。李心洁将化身貂蝉、孔明和赵云与广大玩家见面，这些造型将随游戏进展陆续曝光。此外，李心洁还将入镜电视广告，给观众带来一段"孔明草船借箭"，而7月份时，还将举办一场大型户外活动，到时玩家可以一睹李心洁的迷人风采。当然，厂商也为李心洁量身订作了一个NPC角色，以实现与玩家间的互动。

《魔力宝贝》大展魔力

《魔力宝贝》自发售以来，深受玩家喜爱。为配合《魔力宝贝1.50版》的推出，网星艾尼克斯在五·一期间特别举办了一场名为"魔力商会大比拼"的活动。

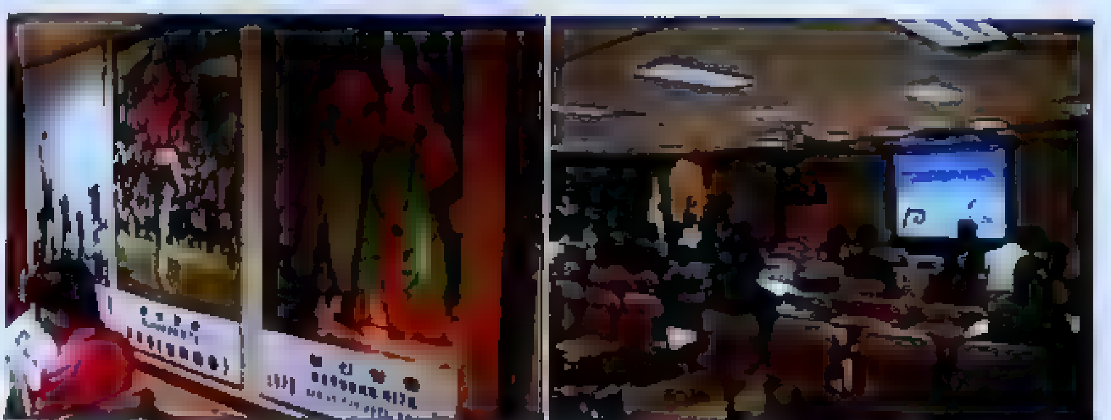
日前，为回馈广大玩家，给玩家展示自我才华的机会，让更多的网络游戏爱好者从不同角度了解这款经典作品，网星艾尼克斯还将与天使在线等多家媒体联合举办"第一届魔力CG动漫制作大奖赛"。玩家只要运用游戏中的人物、宠物、场景及故事背景，通过FLASH动画、4~8格漫画、魔力宠物或人物造型手绘作品或者其他一切可以表达自己想法的方式，把《魔力宝贝》给你带来的喜怒哀乐彻底展现出来，就有机会获得大奖。活动细则及素材获得请关注此次活动的官方网站http://www.sa20.com/cgshow/。

另据报道，由新浪网与网星艾尼克斯携手推出的《魔力宝贝》新浪网分站服务器也已于5月正式启动，该分站目前开放"新浪"和"雄狮"两个星系，每个星系为6个游戏世界，随人数增加最多各自可以增设至10个世界。为感谢广大玩家的支持，《魔力宝贝》新浪服务器将提供大约3周的免费服务。

《战争指挥官》七月上市

怡采科技日前宣布，由该公司代理的CDV出品的《战争指挥官》（WarCommander）将于7月正式登场。这是一款结合《盟军敢死队》及《突袭》诸多特色于一身的即时策略新作，背景设定在第二次世界大战时的欧洲战场，玩家可以驾驶为数不少的战斗和运输单位，更可带领多达50名的士兵进行作战，游戏提供有两场重要战役，前后共有30道主要关卡挑战玩家，策略、战术、解谜、动作等都是《战斗指挥官》中不可或缺的重要元素。

第二届韩中IT技术/文化产业展暨韩中合作洽谈会举行



为纪念韩中建交十周年，由大韩民国外交通商部和文化观光部共同主办，韩国驻华大使馆和韩国文化产业振兴院共同主管的第二届韩中IT技术/文化产业展暨韩中合作洽谈会（KOREA-CHINA DIGITAL NETWORK 2002）于2002年5月27日至28日在北京中国大饭店举行。

首届韩中IT技术展暨韩中合作洽谈会（KOREA-CHINA DIGITAL NETWORK 2001）于2001年11月15日至16日成功举办，当时曾有35家IT及网络、软件、网上游戏等领域的韩国企业参展，中国对外贸易经济合作部部长助理高虎成先生等政府官员及2500多个中国企业的有关人员到会，达成意向贸易额八亿美元，国内玩家所熟悉的ATOZSOFT公司的网络游戏《传奇》，及北京师范大学与HANBITNET签订的网上教育合作协议，则是洽谈会上的成功典范。此后韩中两国政府更加重视向两国对口企业提供双方能够定期互相交流的平台。韩国政府将展会的定位进一步明确，就是要帮助那些拥有雄厚高新技术实力及强大发展潜力，但在现阶段还缺乏足够知名度或市场拓展能力的韩国中小企业成功地进入中国市场，寻找到相应的中国合作伙伴。

与上届展会相比，本届展会上韩国政府除了保持原有的风格，精选了一些新的IT/游戏企业之外，还特别带来了一批卡通/动画及影视等文化产业领域的企业，总数达45家。在新闻发布会上，韩国方面的官员亦表示，此活动将定期每年举行一次，而且活动内容也可能会根据双方的交流意愿而扩大。值此"韩中国民交流年"之际，此次产业展会的成功举办，必将为两国相关企业界的交流与合作带来新的"韩流"。

昱泉打造"流星·蝴蝶·剑"



据透露，昱泉国际的又一款全3D武侠角色扮演游戏大作又将于今年9月正式推出，这就是《流星.蝴蝶.剑》，一款根据古龙同名小说改编而成的全新游戏，它使用昱泉独立研发的第二代3D引擎，无论是在画面质量，还是在游戏流畅度上，就较前作有极大的提高。

风雷时代开设游戏学院

据悉，由台湾风雷时代在加拿大温哥华合并的教学机构"高科技互动艺术学院"（CIA）最近正式开始在台湾地区招生。CIA筹备两年，资本额2200万台币，预计招收100位学员，师资计20多位，多来自电影、游戏、动画业界。课程分为三学年，第一年以基础美学培养、游戏工业介绍及绘图、3D模型软件运用为主，第二年着重在程序写作、创意培养及团队运作的能力，第三年重点在学习高级游戏开发技术。

风雷时代副总经理林圣扬表示，风雷时代的目标是成为数码内容提供者，除游戏事业外，未来也会向动画等方面发展，走国际市场必须从欧美吸取经验提升能力，开办CIA就是着眼于培养潜在的人才。除加拿大本部外，风雷也正计划在大陆、台湾、日本等地设立游戏学校，或是与当地的教育体系结合，这方面目前以大陆的进度较快，如果顺利，与上海当地六所大学合作设立的相关科系9月份就可以开课了。

CIA总裁刘昱初也表示，大陆地区的师资将由北美游戏公司派驻在当地的人员担任，等于是一面拓展业务一面授课。至于台湾方面，目前还在洽谈之中。

宇峻再战"绝代双骄"

据悉，宇峻科技即将推出"新绝代双骄"系列的最新续作——《新绝代双骄III》，江小鱼与花无缺这对命运多舛的兄弟将再次历险江湖。江湖恩怨，旧恨新仇，一段错综复杂的死结，一连串扑朔迷离的问题，都将在这款新作中做出合理的交代。当然，《新绝代双骄III》将采用完全自创的崭新脚本，更在原本武侠味道浓厚的剧情里，尝试加入了些许神幻成份，创造出了更为广阔的冒险世界。



美眉玩家成为微软游戏代言人



微软公司的最新角色扮演游戏《地牢围攻》(Dungeon Siege)中文版自四月初在台湾上市以来，销售势头颇佳，台湾微软特别推出的"地牢围攻e世代游戏美眉代言人"征选活动更是引起了众多玩家关注，共有近300位美眉报名参加评选，吸引了1500万投票人次。最后，目前仍就读于台湾大学地质系的气质美女王翊馨以690万的支持票数胜出，在相关活动中更以游戏女主角美艳造型装扮闪亮登场。

《红月》中韩高手对抗赛决赛实录


黄美娜女士谈《红月》


黄美娜女士现场签名


韩国队的1号MM


韩国队的2号MM


韩国队员沉着应战

经过一个多月的角逐，由亚联游戏与韩国JCE（JC Entertainment）联合主办的“《红月》中韩玩家对抗大赛”的预赛于3月底落下帷幕，4000名参赛选手中的60个人脱颖而出。为了挑战强大的韩国选手，体现国内选手真正拥有万里挑一的实力，为了让中韩对抗赛更加精彩，主办者还特别在3月29日晚举办了一场附加赛，初赛胜出的选手同场竞技，争夺《红月》中韩对抗赛的决赛权，最终胜出的10名顶尖高手将迎战韩国的《红月》高手。

4月26日下午，广大《红月》玩家盼望已久的“《红月》中韩玩家对抗大赛”的总决赛终于在北京友谊宾馆拉开了帷幕！中韩两国各10名共20名顶尖高手将在这里一决雌雄。

比赛于下午1:30正式开始，主办方特别邀请的来自某电（视）台的主持人首先介绍了比赛情况，随后亚联副总裁、JCE总裁、《红月》漫画原作者黄美娜女士、中韩参赛选手代表分别上台致辞。在此之后，大赛裁判宣布了本次大赛的游戏规则：“这场较量的核心就是PK，为了让比赛更加精彩，参赛选手必须依次打过五张地图才能开始PK，最后的幸存者就是今天的冠军，如果最后不只剩下一个人，就以击倒对手数量多少来定输赢。”

在赛场的右侧，20台电脑已经分两列背靠背排开，随着裁判的一声令下，20位中韩高手纷纷落座，开始调试电脑、整理角色装备，手快的已经开始热身。资料显示，中方选手选择的人物是3名罗贝塔、2名邓斯帝诺、2名菲拉洛、2名阿基拉和1名韩志华；韩方选手选择的人物是3名罗贝塔、6名邓斯帝诺和1名阿基拉。

短暂的热身之后，比赛正式开始。选手们此时还无心相互PK（其实这时PK也没有意义），纷纷开始寻找怪物，疯狂练级。由于各种怪物的属性已被专门调整过，选手们打死每一只怪物所得的经验值都高得惊人，因此升级速度也都快得可怕。此时韩国选手领先，级别普遍高于中国选手，而且最高等级的玩家也是韩国选手。很快，等级最高的韩国选手已经达到了900级，而此时等级最高的中国选手也只有700多级。在大部分[illegible]，[illegible]开始[illegible]，有的方选手们[illegible]，有的则静观其变，[illegible]全局，[illegible]。主办者们不得不出动[illegible]维持秩序。在练级阶段，中韩选手一直避免发生正面冲突，各自专心[illegible]，不过也偶有小插曲，比如一位韩方高等级玩家被中方选手偷袭成功之后倒下（现在不算数的啦），引来场内观众一片喝彩声。在练级阶段后期，一位中方玩家终于夺得了等级之冠。

不久，一位韩国选手率先打通了五张地图，获得了PK权利，其余选手也随后纷纷进入了PK时段。在两位性急的选手被打倒出局后，裁判宣布把剩余的选手送到最后一个场景——孤岛——进行决战。

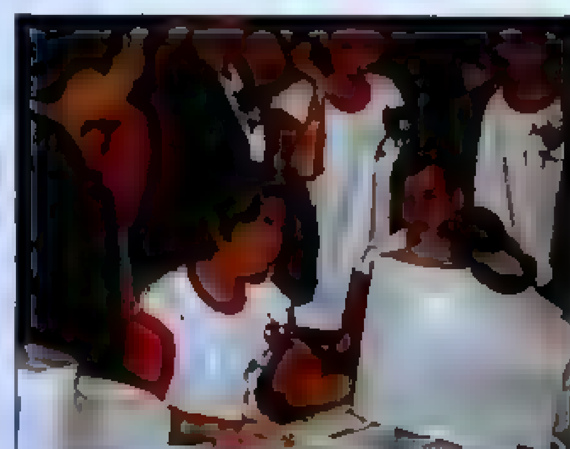
于是选手们被统一移动到孤岛进行最后的PK大战。若干分钟之后，戏剧性的一幕出现了，韩方一位选手竟然不慎被怪物杀死，引来全场一阵哄笑。此后，由于中方选手等级相对较低，很快被韩方连斩数将，最后竟然形成了韩国5人对中国1人的局面，硕果仅存的这位中方选手china1再也不敢冒然出击，马上隐身，在孤岛上迂回闪躲，使开了拖延战术。此时韩国选手找不到他，又见比赛马上就要结束了，于是开始互相残杀，妄图以“杀人”数量来保住冠军，但为时已晚。最后的的结果是，中国选手china1凭借pk点数获得冠军，韩国选手则包揽了亚军和季军。

不过说实话，此次大赛我们真有些胜之不武，运气占了很大的成份。有目共睹，韩国选手的实力普遍在中国选手之上，而且他们的战斗策略是先歼外敌最后才自相残杀，在团结协作意识上明显要比中国选手强得多，不然也不会出现打得中国队只剩下光杆司令的局面。因此我们不应该被胜利的喜悦冲昏了头脑，应该认真地研究人家的战术和战略，努力将自身的游戏水平再提高一个档次，时刻准备迎接下一次挑战！■

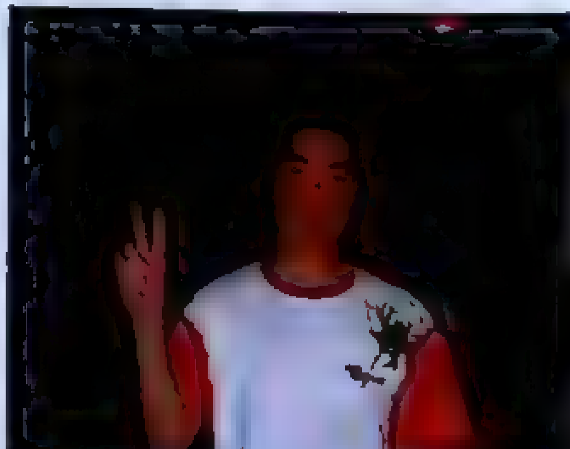
（图文／本刊记者）


中国队全体队员


中国队员严阵以待


坚持就是胜利，热心玩家在最后一名中国选手身边支招鼓劲


有些观众还是喜欢亲临战场


十分走运的冠军

倾力打造通路平台

——晶合时代网络游戏营销恳谈会概要

编者按：

2002年4月26日，晶合时代公司联合国内知名的网络游戏运营商、电信、以及众多业界媒体，在北京成功举办了规模宏大、意义深远的“中国网络游戏营销恳谈会”，会议宗旨是通过对新时期网络游戏营销过程的探讨，进一步推动中国蓬勃发展的网络游戏市场，并倡导整个网络游戏行业顺利进入“创建绿色网络、共促文明工程”的新阶段。作为此次研讨会的东道主，晶合时代公司还邀请了来自全国各地的100余家软件经销商共同参与了盛会。

全球电脑游戏行业经过短短二十年的发展，已经成为与电影、电视、音乐等并驾齐驱的最为重要的娱乐产业之一，其年销售额已经超过好莱坞的全年收入。4月22日，全球标准互联网用户调查和分析权威机构Nielsen/NetRatings在上海发布的第一份互联网趋势调查报告显示：中国大陆已经有5660万人可以在家中上网，中国已经成为亚洲家庭互联网人口最多的国家，在全球范围内也仅次于美国，名列第二位。同时，中国信息产业部的最新资料显示：中国新互联网用户每月增长率为5~6%，位居全球增长势头最迅猛的国家和地区之列。而新华社最近还公布了一个值得参考的令人振奋的数据：中国网络游戏用户正在以每月10万至30万这样一个超高速度增长，并预计2002年底将首次突破10亿元人民币的市场销售额。以上种种数据表明：网络游戏的大环境、综合气候已经形成，国内网络游戏的庞大市场规模也基本具备。今天，国内乃至全球网络游戏已经成为网络业三大（网上金融、网上教育和网络游戏）赢利且利润优厚的领域之一。

回顾2001年初期，国内网络游戏市场还处于一个非常初步的、原始的启蒙阶段，但经过后期的迅猛发展，无论网络游戏开发商、发行商、运营商、电信、以及相关产业都取得了长足的进步。网络游戏产业也在这个被业界公认为的“网络游戏年”中不断发展并壮大起来，但同时也出现了许多新情况、新问题、新模式、以及新的价值观念等等，这些都是值得我们今天一起来共同探讨的话题。遥想晶合时代成立之初，便明确了公司的近期目标——发展成为中国最大的家用及娱乐软件发行商。

早在2000年底，晶合时代就已经敏锐地察觉到网络游戏将很快成为新一轮市场角逐的热点，于是迅速锁定这一新亮点，将发行重点调整到网络游戏！通过2001年一年的努力，晶合时代联手业界各路精英，为建设2001年“网络游戏年”奠定了具有历史意义的基础

3月19日，《千年》在北京成功上市，为晶合时代拉开了大举进军国内网络游戏领域的帷幕！时至今日，晶合时代与亚联游戏联手开创的网络游戏“客户端＋月费卡”的产品及价格模式，仍然被业界广泛认可并得到推崇。从另一个角度来看，《千年》的成功意义远不止于其本身，它还率先应证了武侠角色扮演类网络游戏将当之无愧地占领国内游戏市场的重要席位，并为后来的《网金》和《传奇》奠定了一定的市场认知基础。

5月30日，业已成为全球最大游戏网站的联众世界终于发布了新版游戏大厅。同时，晶合时代作为联众会员卡中国区总经销商，针对新版联众展开了为期三个月、涉及十大中心城市的全国推广活动。在当时网络经济低迷不振而网站收费又形势不明的情况下，联众此举颇有胆识，堪称先行者，给业界同行带来了信心和希望。

7月4日，《红月》隆重登场，这是迄今为止国内惟一的一款以科幻背景为题材的大型网络动作角色扮演游戏，来自于韩国，在韩国、港台等地名噪一时。《红月》凭借其优良品质在全国各大网吧和游戏玩家中获得了热烈的回响，据说还引起不少未曾目睹该漫画作品的玩家反过来去拜读原著。由此来看，网络游戏与文化作品还是相通并可以互相促进的。

同时，晶合时代还在3月份与华义公司签约，成为《石器时代》WGS卡中国区总代理，并在不到1年的时间里，销售WGS卡达到数百万张以上的历史新高，开创了国内网络游戏领域的销售奇迹。此外，晶合时代公司还在6月份联手华义公司推出了来自欧美的网络游戏巨著《大法师》，以及在10月份推出的大型虚拟社区网络游戏《骄城》等，这些都取得了一定的成绩。

2002年1月18日，由晶合时代与网星艾尼克斯共同带给国内玩家的《魔力宝贝》，人气扶摇直上，迅速跃居国内网络游戏前列。截至到4月20日，《魔力宝贝》同时在线玩家已经突破50000人大关，注册用户达到180万！总体而言，晶合时代从2001年至今，在国内网络游戏领域已经赢得了先机，为实实在在地把国内网络游戏产业推向一个更大的市场发挥了渠道商的组织和领导作用。

“打造网络游戏通路平台、致力游戏渠道领航”，打造网络游戏平台，实际上就是打造一条连接商家与用户的便捷桥梁。作为国内游戏市场尤其是网络游戏领域的重要发行渠道商，在网络游戏市场营销的诸多环节中扮演着重要的角色。晶合时代既在市场营销的终端与前沿阵地奋力开拓，不断拓宽市场分额，又是开发商与运营商共同的亲密伙伴，既携手网络游戏开发商、运营商作好全国范围的发行与推广，又通力配合全国各地经销商伙伴的销售服务工作，既承上启下，又纲举目张。概括起来讲，晶合时代倾力打造的就是两大服务平台：市场推广平台和销售渠道平台。晶合时代已经在全国范围内100余个重点城市建立起了拥有100多家软件专卖店和400余家经销商的庞大销售服务体系，并在此基础上不断开拓新华书店、网吧等新兴渠道，以项目为龙头来推动渠道建设，为确保各类软件尤其是游戏产品的大规模市场行销奠定了坚实的渠道基础，在市场推广方面，晶合时代已经组建了一支主要由品牌推广部、策划宣传部、美术制作部、市场推广部等四部份组成的市场推广队伍，负责通过广告、公共关系、以及促销活动等综合市场营销策略，策划并组织实施公司品牌、产品的宣传推广方案，并为公司整体营销决策提供建设性参考意见。

展望2002年，国内的网络游戏市场并非风调雨顺，其市场竞争与格局也在不断加剧与重组。同时，我们也欣慰地看到：网络游戏开发商队伍正日益发展壮大、系统运营商队伍也逐步成熟并脉络清晰、各级电信也已从关注走到参与共建。当然，众多媒体的推波助澜对繁荣国内网络游戏市场也是贡献卓越。通过共同努力，国内网络游戏产业已经俨然从襁褓中茁壮成长起来了，并在新时期互联网发展的历史轨迹中画出了一道亮丽的风景线。晶合时代将致力于为综合门户网络公司、网络接入服务商、互联网内容服务提供商、宽带运营商、单机版游戏开发商和没有网络或游戏背景的公司提供一个通畅、便捷的游戏大舞台。晶合时代认为：“在激烈的市场竞争中，与商业伙伴的合作更应该注重长期健康和共同发展。”以诚为本的经营理念为晶合时代赢得了崇高的商誉，诚信是合作的基石，虽经风雨而不褪色，日久弥坚，发展是合作的希望，共度坎坷而不懈怠，同喜同乐！■

游戏之王

***

在我们开始正文之前，先一起来看看这条消息

5月3日，id Software和Activision公司联合宣布，Activision成为《DOOM Ⅲ》全球授权出版商，并将在今年的E3大展上发布关于该游戏的最新消息。

DOOM是迄今为止电脑游戏历史上最为成功的游戏系列之一。DOOM Ⅲ是该系列的最新一代。它采用基于id公司革命性的全新3D图形引擎，将带领玩家进入最引人入胜和无比惨烈的战斗环境。DOOM Ⅲ的PC版本由id Software开发，将在今年E3大展南厅Activision的#1224展位与玩家见面。

id Software的首席执行官Todd Hollenshead说："DOOM Ⅲ将再次改变人们对PC游戏的体验和期望。我们暂不能透漏更多关于DOOM Ⅲ的消息，但DOOM Ⅲ在E3上的首次亮相将再次令人们颤栗，请准备迎接恐怖的来临。"

Activision执行副总裁Larry Goldberg说："能长期和id保持良好的合作关系，我们感到很激动。我相信id的拥护者和动作游戏玩家将分享我们对新一代DOOM游戏的热切期待。这将是PC游戏史上最重要的游戏之一。毫无疑问，DOOM Ⅲ将出现在每个玩家最期盼的游戏名单上。"



游戏之王

自1993年发布第一代DOOM以来，DOOM系列已经成为PC游戏史上的一个奇迹，它被公认为是FPS（第一人称射击）游戏的催化剂。DOOM一发布就成为游戏史上最畅销的PC游戏之一，如今DOOM Ⅲ已经成为当前人们最期待的FPS游戏。

总部位于加州圣莫尼卡的Activision公司，是全球领先的互动娱乐产品开发、发行和出版商，成立于1979年。

作为一名游戏玩家，无论您是否喜爱FPS类游戏，但毫无疑问不会不知道DOOM和QUAKE，也不会不知道id Software。而今天我们要讲述的，就是关于id公司的技术主帅John Carmack的一些故事。

***

当微软在20世纪90年代初发布Windows 9x操作系统后，配套开发DirectX应用程序接口，试图为PC硬件制订新的图形标准时，John Carmack作为设计了当时最热门电脑游戏的顶尖程序员，却对此表现出不屑一顾的姿态。甚至在此后的8年时间里，当Carmack完成了id新一代DOOM游戏的开发时，他依然故我地和微软标准保持距离。

"Carmack对OpenGL的热爱简直就象是一种狂热的宗教崇拜。"Otto Berkes，微软DirectX图形分部的项目经理抱怨道。

实际上，除了Carmack，绝大部分PC游戏的开发者都已逐渐"屈服"于微软的3D图形标准了。

Carmack，id Software公司的创办者之一，同时也是公司的首席程序员。他始终深深植根于自己热中的图形技术领域。Carmack属于那种彻底醉心于技术的程序员。对他而言，能够开发出一种通用的代码，并使之同时运行在Windows、Linux和Macintosh等多种平台，是[illegible]多[illegible]Carmack[illegible]在[illegible]的开[illegible]！

[illegible]，它允许[illegible]模式，从而开发[illegible]MOD）。作为[illegible]，Carmack毫不掩饰自己对[illegible]暴力的射击游戏的喜爱，[illegible]年轻人，特别是男孩子们[illegible]，而同时这令孩子们的父母、社[illegible]者和政客感到厌恶。

在其他方面，Carmack也是独一无二，他的成功向人们展示了成为一名创业者的另类道路。id Software从德克萨斯州的Mesquite起家，是一间通过自筹资金创办起来的小公司。此后，id从自主开发的游戏和收取授权费（其他公司使用id的3D引擎）获得了可观的利润。但直到今天，当id的资产以数千万美元计算时，他们仍未改变这种小规模运作的模式。

"更多的资金帮助公司不断成长"，百万富翁Carmack说，"但赚更多的钱并不是刺激我不断努力的主要因素。"

Seuss博士曾有句名言"生意就是生意，企业必须不断增值成长。"而id公司则成为世上罕有的在成长中保持自我克制的特例。他们公然违反了常识性的商业逻辑，时至今日——公司年收入超过2千万美元，人均收入超过1百万——全部员工也仅有17人。

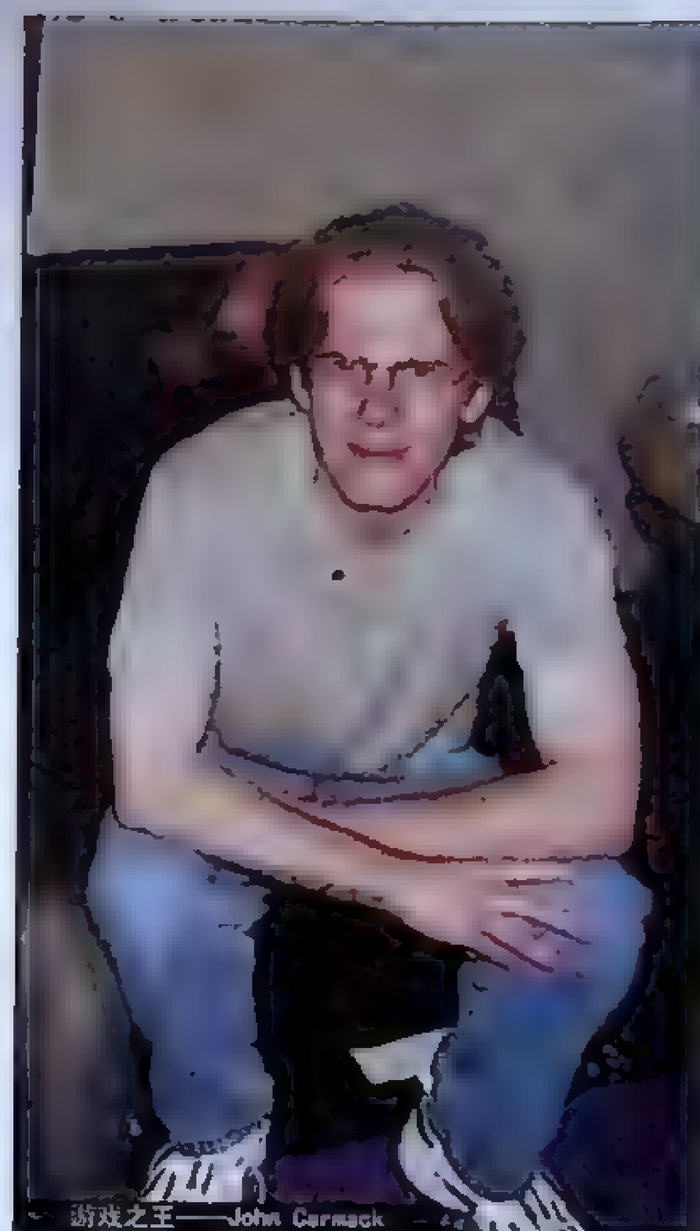
***

Carmack说话时总带有一种奇怪的节奏，以至于使他在呼吸间隙时，常会发出"ahoom"的喉音。他在某种程度上更象一名隐者——至少在遇见同为id公司员工的妻子Katherine Anna之前是如此。

"我劝他不要太封闭了"Katherine说。

后来，有一次当Carmack离开办公室时，向一位同事说了一声"Good bye！"，竟然令对方大吃一惊。其实Carmack只不过是以为别人都和他一样，喜欢独处罢了。

Carmack每天的工作都会提前做足计划。他通常的目标就是不断挑拣出代码里的Bug。在过去数年时间中，Carmack每周要花费80个小时来编写程序。现在，由于走上了领导岗位，他的工作时间终于开始变得有规律起来。他用30个小时来监控整体计划的开发进度，以使id的作品能按时完成。这么多年来，他还是第一次把编程的任务交给其他人来做。



游戏之王——John Carmack

"我从不怀疑John和我们格格不入，"American McGee说。

他曾经在id担任游戏设计工作，现在是自己位于洛杉矶公司的首席创意设计师。"John做每件事都力求完美。"

Dennis Fong（编按 大名鼎鼎的美籍华裔QUAKE玩家Thresh）说"他把所有精力都投入在这一领域，直到领悟其中的精髓。"

Carmack在公司里也和同事们一起玩游戏，但水平只是一般。当拥护者希望送给他一个个人网页时，得到的回答是"Please don't，please don't."

"我对于能成为年轻程序员的偶像而感到自豪，"Carmack说，"但我不赞成个人崇拜，我可不打算做个名人。"

现在，他正致力于开发一个纯粹的图形引擎，这将有助于id的美工和游戏设计人员更方便地创造出最完美的游戏。

"人们常因为我能超脱于公司日常事务和游戏产业本身（只专注于技术）而大为惊讶。"Carcmack说。

***

由于坚持纯技术至上的观点，Carmack始终是业界的焦点人物。他曾经在网上公开批评Steve Jobs（苹果公司创始人）和Apple公司未能坚持其硬件3D技术。这后来导致他和Jobs一次不太友好的会面。

直到2000年底，Carmack和Jobs的代理人进行了几次交涉，最终确定在2001年1月的Mac World大展上展示DOOM3的演示片断。Carmack为此特别去除了画面中一些过度血腥暴力的内容，更强调游戏整体环境阴森恐怖的气氛。终于这个演示片获得了Jobs认可。这段演示在Mac World上一经公开便引起业内轩然大波，人们再次被id的3D技术所折服。

由于id每一款游戏的推出甚至直接刺激了PC以及操作系统的销售，Carmack再次引起了微软的注意。当Carmack抱怨PC的硬件和软件无法满足未来游戏的需求时，Bill Gates则牢牢掌握了Windows的图形标准。2001年，Carmack的名字被载入"互动艺术和科学名人堂"时（至今只有3个游戏界的人物当选），Gates给他发去了一个带有嘲弄意味的祝贺视频，Gates解释道"我只是想让你知道，我能写出比你更完美的代码。"

在游戏界，Carmack的影响力是无与伦比的。他的开发团队在1992年创造了第一个FPS游戏《Wolfenstein 3D》。除去游戏本身在当时极为优秀的品质外，它的发行方式还引发了一场共享软件的浪潮。

到1993年，id发行了《DOOM》。这款游戏为公司带来了超过1百万美元的收入（此外还有通过网络自由下载的150万份拷贝）。

就象是预知到Internet网络商业模式一样，id在业界是最早提供免费下载试玩的公司之一。它的每款作品都通过这个模式，在得到玩家认可后，再推出正式零售的商业版本。

1996年，id再次领先同行，发布第一个真3D游戏——《QUAKE》，从此电脑游戏又增添了一部新的传奇，也由此涌现出无数优秀的职业玩家。而id则就此掌握了网上多人游戏的秘诀。

从电影到艺术，游戏已经成为了流行文化的一部分。

***

不在成功面前止步，但也不把成功作为进一步发展的跳板。Carmack和他的同事依然固守着自己的商业理念，远离"尽最大可能扩张"的商业信条。

Carmack认为，优秀的美工和编程人员对于今天的游戏是如此重要，以至于他无法说出，何时他和他的公司才会停止开发新游戏。

公司规模虽小，但id仍然以为员工的辛劳支付丰厚报酬而闻名业内。得益于分红制度，相当一部分员工在好年景里可以挣到45万～50万美元的收入。当然，在丰厚的报酬下，公司也会要求员工在必要时加班加点、任劳任怨地工作。好在员工们对此一直乐得其所。而且每天公司内部都要举行一场id游戏的Death Macth（死亡模式）比赛，甚至Hollenshead（id的首席执行官）也会参加进来。

"id始终保持小规模运作的原因之一是[公司建设]不是大家[plan]的一部分，"（id的开发人员每天都在网上发布著名的plan文件，里面随时公布游戏的开发进度和Bug修正情况等消息，以便玩家知道最新进展）Kevin Cloud说（他是id的合伙人和美工），"同时开发更多的游戏，意味着要雇佣更多的人，这将影响Carmack和我们这个团队的天才创造力。"

"我们没有必要拥有一支庞大的开发团队，"Carmack说，"我们也没有必要把自己搞得象EA一样。"id只专注于自己擅长做的事。现在它的开发团队正热火朝天地投入到《DOOM Ⅲ》的开发制作中。人们普遍相信，这势必将使PC游戏在拟真程度上再上一个台

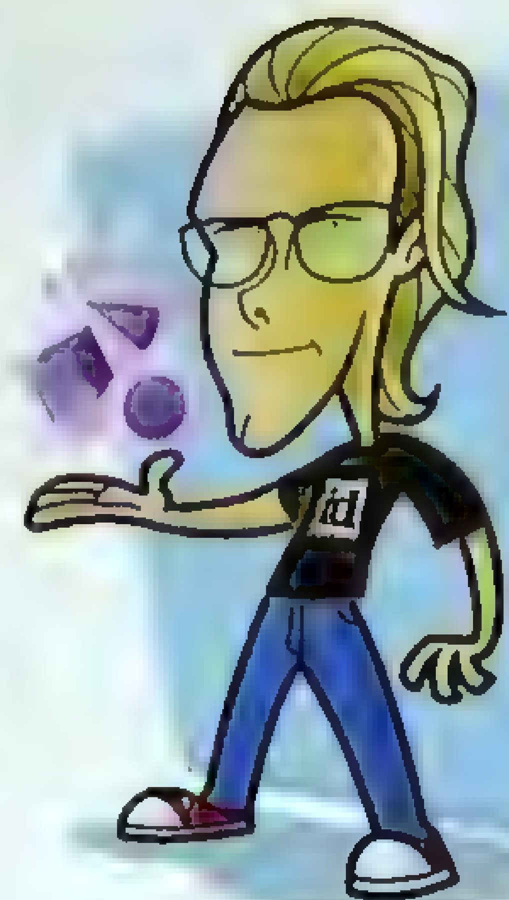


工作中的Carmack

[illegible] id 游戏从来都是技术的领先者，就象[illegible]也从来没有停止过[illegible]一样。

Carmack 在 2001 年举行的 QuakeCon 上演示了最新的 DOOM Ⅲ片断。他告诉在场的 FPS 爱好者们，新的 DOOM Ⅲ每帧将包含大约 25 万个多边形，与此相对应的数字是，QUAKE Ⅲ ARENA 只不过包含 1 万个多边形而已。因此推算，即使是现在最强劲的 GeForce4 系列，恐怕也不过只能勉强运行 DOOM Ⅲ而已。这样的游戏效果和常见的电影动画里每帧 150 万个多边形已经相差不多，要知道 DOOM Ⅲ将是实时运算出来的，而电影只是设计好以后，预渲染再播放而已。

使玩家更兴奋的是，从短短的演示片断看，新游戏看上去更象一部恐怖电影[illegible]从玻璃窗外跳进来，露出它们的獠牙[illegible]真是一部令玩家胆战心惊而又欲罢不能的恐怖游戏——尽管未必会设计曲折的情节（id 一贯的作风）。



Carmack 的卡通画像

尽管 DOOM 和 QUAKE 系列早已售出逾百万套，也尽管 Carmack 拥有 id 40%的股份，但 Kevin Cloud 和 Adrian Carmack（不是 John Carmack 的亲戚）也拥有 50%的股份。因此 Carmack 一样不能随心所欲地行事。多数情况下，id 的计划仍然要由大多数人集体决策后再执行。大家曾在 2000 年的时候为开发什么新产品而激烈争论。Carmack 和 Paul Steed 想做新 DOOM，而 Cloud 和 Adrian Carmack 则强烈反对。Steed 甚至组织了一些人马并威胁不管最终做不做新版 DOOM，他们都将只做 DOOM。最后 Cloud 和 Adrian Carmack 屈服了。但事后 Carmack 在自己的 plan 里写道 "the other shoe dropped."，暗示着 id 内部有了分裂。后来 Steed 遭到了解雇。

"这是对反对者的报复。" Carmack 把这句话写到了 2000 年 6 月的公司 plan 中。

而 Cloud 则随后在网上进行了回复，以示否认。这件事暴露出 id 也不得不面对公司的内部争斗。这些事件为这个在业界备受推崇的公司蒙上了些许阴影。Steed 的被解雇，也暴露出 Carmack 的影响力有限，以及被业界管理人士经常指出的 id 公司缺乏成熟的管理机制的缺陷。

[illegible] QUAKE Ⅱ 的游戏人物造型

首席执行官 Hollenshead 掌握着公司的决策权，就象既有出版权又拥有许可证发放权。他远离具有创造性的开发工作，但却经常和程序员们争论。公司所有者和雇员之间缺少一个协调机制，不可避免地导致了某些矛盾的激化。

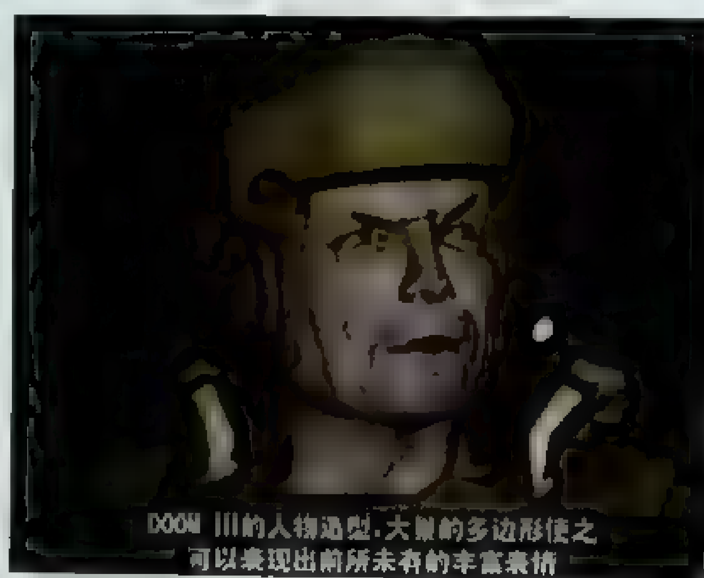
"公司所有权问题是所有问题的根源，" Carmack 说，"我们做任何事都没有一个明确的[illegible]。"

[illegible]

★★★

[illegible] DOOM Ⅲ [illegible]要求不低于 GeForce3 级[illegible] Carmack 再一次被推到了影响[illegible]十亿美元的图形芯片市场的风头浪尖。[illegible]将为大量游戏开发人员创造就业机会，而 id 的前雇员们则不停地在达拉斯附近的[illegible]游戏公司间被抢来抢去，使这个小小的城市成为世界游戏公司之都。

但 Carmack 和他的公司仍然面临许多批评：游戏大过血腥，内容过于暴力……很多 id 雇员离职的原因，就是他们厌倦了日复一日地设计这类射杀所有生物的游戏。他们的游戏销量可以轻松达到 1 百万或更多，但永远都比不上主流游戏，如《最终幻想》或是任天堂的《口袋妖怪》——Carmack 和他的游戏也许永远都不会成为互动娱乐的主流。



DOOM Ⅲ的人物造型，大量的多边形使之可以表现出前所未有的丰富表情

但 Carmack 可没兴趣管这些问题，他宁愿安静地开发新 DOOM 并始终对最终发售日期保持缄默。他的沉默是因为他预感到"一个图象设计的黄金年代"即将到来，Carmack 甚至希望游戏技术在不远的将来能用于动画电影的开发。

尽管他希望这类电影可以做得只"比《13 日星期五》（一部大获成功的恐怖电影）略逊一筹"。但他仍然不赞同把游戏列为艺术的观点。

"这不是我们所从事的工作。我们只是在从事娱乐业。把游戏称为艺术只是那些企图夸大这个产业之人的诡辩而已。"

这就是他，John Carmack，非凡的游戏开发者，领导一家小小的公司不断取得巨大的成就。

数字生活

>>> 即时战略游戏纵横谈

跨铁骑、驾长车，踏破关山万里，乘银鹰、驭铁舰，驰骋欧亚各洲，即时战略游戏自问世以来，就以其"运筹帷幄之中，决胜千里之外"的魅力，吸引了无数玩家。

1989 年，世界上第一个成型的即时战略游戏问世，不过，其运行平台不是计算机，而是世嘉的"起源"，英文名字是 Genesis，它成为即时战略游戏的开山鼻祖。电脑上第一部即时战略游戏是西木（Westwood）公司 1992 年出品的《沙丘Ⅱ》，该游戏改编自同名科幻小说，讲述了三大家族为争夺惟一的能源——香料——而进行战争的故事。

以现代人的眼光来看，《沙丘Ⅱ》无疑是一个画面简陋、毫无新意的作品，但它对于电脑即时战略游戏的发展却功不可没。事实上，在其后几乎所有的即时战略游戏中，都可以找到它的影子。6 年后，西木公司为了纪念这一颇具历史意义的游戏，重新制作了《沙丘Ⅱ》，这就是《沙丘 2000》，它在画面、音效等方面有了较大改进，包含了新的过场电影，但《沙丘 2000》与《沙丘Ⅱ》并没有本质区别。

步入辉煌

1994 年，当时还默默无名的暴雪（Blizzard）决定制作一款截然不同的即时战略作品，于是，《魔兽争霸》诞生了。《魔兽争霸》的故事背景从遥远的未来变成了神秘的魔法世界，人类与兽人之间的战争成了贯穿游戏的主线。在这里，玩家将告别激光与导弹，体验石斧与魔法的威力。与《沙丘Ⅱ》相比，《魔兽争霸》无疑更加成熟，它首次引入了"魔法师"这一生命力弱、威力却极为强大的兵种，使游戏不再是一场简单的肉搏战，而是变得更富策略性。《魔兽争霸》还创造性地将联网对战，以及随机地图生成器的概念带到了即时战略游戏中，成为日后即时战略游戏中最重要的两个组成部分。《魔兽争霸》在市场上赢得了巨大的成功，这令游戏公司对即时战略游戏重又充满了信心。一年之后，即时战略游戏史上里程碑式的作品终于问世了。

一举成名

真正将即时战略游戏带入高潮的是西木公司 1995 年推出的《命令与征服》，它掀起了一股全球性的"即时战略"热潮，数百万玩家为游戏的魅力所陶醉，以至于在相当长一段时期内，《命令与征服》几乎成了"即时战略"的代名词。与前几部作品相比，《命令与征服》的兵种得到了极大丰富，而且两大军团之间几乎没有任何一类兵种是相同的，每方都拥有威力强大而又独特的战斗单位，这就使玩家在选择不同派别时，必须采用不同的战术，从而大大提高了游戏的可玩性。

与《魔兽争霸》相比，《命令与征服》的图像比较粗糙，但它的战术思想更接近现代战争，武器系统也与现实生活中的真实装备颇为相似。同年底，暴雪公司的《魔兽争霸Ⅱ黑潮》问世了，当时这是惟一一款可以和《命令与征服》分庭抗礼的作品。游戏延续了上一代图像精美的优点，采用了当时流行的 SVGA 模式，玩家甚至可以看清士兵手中的武器。在人工智能方面，《魔兽争霸Ⅱ》也进行了重大改进，与前作相比，敌人更加聪明，更具挑战性。同时，为了增加游戏的复杂度，《魔兽争霸Ⅱ》还引入了海上兵种，以及战争迷雾的概念。

战争迷雾是游戏中最与众不同的设定。玩过即时战略游戏的朋友都知道，在其他同类型游戏中，被玩家搜索过的区域，阴影将被永久消除，而在《魔兽争霸Ⅱ》中，这些区域在一定时间后会再度被战争迷雾覆盖，除非玩家在此建设基地或驻守部队。《命令与征服》和《魔兽争霸》代表了即时战略游戏中两大最主要的派别——未来派和魔法派，纵观迄今为止出品的所有即时战略游戏，几乎都可归于这两类之中。

颠峰之作

1996 年和 1998 年，是即时战略游戏史上最值得纪念的年度，两款令世人瞩目的经典之作诞生了，这就是西木公司的《命令与征服之红色警戒》和暴雪公司的《星际争霸》。

《红色警戒》在游戏方式、用户界面等方面，都与《命令与征服》极为相像，但它并不是后者的资料片，《红色警戒》拥有独立的故事背景和截然不同的武器系统，与其前作相比，它更像是一款"浓缩"的精品。与《红色警戒》相比，《星际争霸》拥有更完整的故事背景和更感人的情节，更重要的是，它的兵种平衡程度达到了前所未有的高度。对于即时战略游戏而言，只有平衡的兵种设定才能"迫使"玩家采用多变的战术。《星际争霸》中的三大种族——人族、虫族、神族——不仅外形各异，而且各战斗单位的能力、攻击范围等更是各不相同。在这个游戏中，没有"必胜"的兵种，过去那种拼命制造某一种强力战斗单位即可获胜的战斗模式在这里被彻底抛弃了，即使再强大的兵种，如果不与其他兵种配合进攻，也会被轻而易举地消灭。与《红色警戒》相同，《星际争霸》也拥有完善的联机对战系统，它甚至还提供了"战网"，让世界各地的玩家可以同场竞技。

盛极而衰

从 1999 年开始，即时战略游戏进入全盛期，不同背景、不同形式的即时战略游戏纷至沓来，有的甚至将 3D 引擎引入游戏中，不过，玩家似乎对 3D 效果并不认同，几乎所有 3D 即时战略游戏都没能在玩家中引起轰动，而大量制作粗糙的即时战略作品也让玩家倒尽了胃口。事实表明，这个庞大的游戏家族正逐渐走向没落。进入 2001 年，即时战略游戏的王者地位彻底丧失了，被小组战术游戏取而代之。不过，这并不表明即时战略游戏已经失败了，它就像一块被过度开发的田地，在被人耕种了 9 年后，需要休息了。我们相信，随着计算机技术的不断发展，游戏设计大师们将设计出更精美、更有趣的即时战略游戏，那时，我们将再度忙碌起来！

本栏内容由赛迪影视（CCID TV）
《数字生活》节目组提供

国内上市星运表

出生入死奖



- 名称 [illegible]
- 出品 天人互动
- 类型 FPS
- 语种 中文
- 容量 1
- 发售 2002/6
- 价格 ￥49

[illegible]

东西融合奖

- 名称 魔域帝国
- 出品 育碧软件
- 类型 RTS
- 语种 中文
- 容量 1
- 发售 2002/6
- 价格 待定

Liquid公司的《魔域帝国》是[illegible]

这款游戏是东方文化底蕴与西方制作技术完美结合的产物，制作者显然在很大程度上受到了东方文化和功夫电影的影响。游戏世界由阴阳两方面构成，两种力量相辅相成，维系着整个宇宙的和平。当然，阴所代表的黑暗势力肯定会破坏这种平衡，而玩家的任务，就是拯救这个世界！

魔力无敌奖

- 名称 光芒之池Ⅱ剑与魔法的传说
- 出品 育碧软件
- 类型 RP
- 语种 中文
- 容量 2
- 发售 2002/6
- 价格 待定

《光芒之池Ⅱ剑与魔法的传说》是一款3D角色扮演游戏，故事发生在[illegible]的幻想世界，这是Wizards of the Coast《龙与地下城》系统中最知名的设定之一。在游戏中，玩家可以组织一队最多四名玩家的冒险队伍，同时也允许加入最多二名非玩家角色。虽然游戏中已经有几个创造好的角色，但玩家也可以根据《龙与地下城》第三版规则来创造自己的角色，包括野蛮人、僧侣及强力的半兽人等。

[illegible]

商机无限奖

- 名称 2002 FIFA World Cup
- 出品 电子艺界
- 类型 SP
- 语种 英文
- 容量 1
- 发售 2002/4/28
- 价格 ￥60

2002年世界杯足球赛已经开战了，面对巨大的商机，EA当然不会轻易放过。这款《2002 FIFA World Cup》便是适时推出的"FIFA"系列新作。既然这款游戏是赶搭世界杯风潮的，当然会收录所有参赛球队的官方资料，玩家不仅可以自娱自乐，更可以把它当做观看实况转播的必备参考资料，呵呵！

[illegible]PC版本，还会有PS2、PS、XBOX、NGC等各种版本[illegible]，面对如此巨大的商机，我想换了哪家厂商都会这么做的，更何况是EA呢！

天人互动

Tel [illegible]

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
[illegible]	Infogrames	SP	中文	1	[illegible]	[illegible]
[illegible]	Eidos	PUZ	中文	1	[illegible]	[illegible]
[illegible]	Cryo	SP	中文	1	[illegible]	49
[illegible]	Eidos	ST	中文	2	[illegible]	49
[illegible]	Cryo	AD	中文	1	[illegible]	49
[illegible]	Activision	FPS	中文	1	[illegible]	49
[illegible]	Infogrames	FPS	中文	1	2002/7	49
[illegible]	Infogrames	FPS	中文	1	2002/7	49
[illegible]	Virgin	RP	中文	2	2002/7	49
[illegible]	Infogrames	AD	中文	1	2002/8	49
[illegible]	Take 2	SL	中文	1	2002/8	49
闪点行动－抵抗力量	Infogrames	FPS	中文	2	2002/8	49
[illegible]	Infogrames	RTS	中文	1	2002/8	49

世纪雷神

Tel 010-62142685 E-Mail quake@263.net

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
贸易帝国	Take2	RTS	中文	1	2002/5	48
钢铁精英－坦克狙击手	Jowood	ACT	中文	2	2002/5	待定
工业大亨	Jowood	ST	中文	1	2002/5	待定
沙丘	cryo	AD	中文	1	2002/6	待定
碧雪情天外传－冰雪传奇	创意飞翔	RP	中文	待定	2002/6	待定

育碧软件

Tel 021-58788969-241 E-Mail help@ubisoft.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
生化危机外传之枪下游魂	Capcom	ACT	中文	1	2002/5	48
呼啸战神Ⅱ	Ubi Soft	RTS	英文	1	2002/5	待定
新世界足球经理2002	Empire	ST	中文	1	2002/5	待定
宠物情缘之我爱狗狗	Ubi Soft	TAB	中文	1	2002/5	待定
猎杀潜航Ⅱ	Ubi Soft	SI	中文	1	2002/5	待定
魔域帝国	Ubi Soft	RTS	中文	1	2002/6	待定
决战世界杯2002	Ubi Soft	SP	英文	1	2002/6	待定
创世纪战Ⅱ	Softmax	ST/RP	中文	4	2002/6	待定
世界杯足球经理2002	Ubi Soft	ST	英文	1	2002/6	待定
特工狂花	Ubi Soft	ACT	英文	1	2002/6	待定
光芒之池Ⅱ剑与魔法的传说	Ubi Soft	RP	中文	2	2002/6	待定
宠物情缘番外篇之我爱宝宝	Ubi Soft	TAB	中文	1	2002/6	待定
捍卫雄鹰之IL2战机	Ubi Soft	SI	中文	1	2002/6	待定
圣战群英传Ⅱ	Strategy First	ST	中文	1	2002/6	待定
幽灵行动之沙漠之鹰	Ubi Soft	FPS	中文	1	2002/6	待定
我为歌狂	Ubi Soft	AD	中文	4	2002/7	待定
宠物情缘之我爱猫猫	Ubi Soft	TAB	中文	1	2002/7	待定
创世纪战Ⅱ第二部[暂]	Softmax	ST/RP	中文	4	2002/7	待定
驱逐舰指挥官	Ubi Soft	SI	中文	1	2002/7	待定
彩虹六号全集	Ubi Soft	FPS	中文	5	2002/7	待定
过山车大亨之极限翻转	Infograme	SI	中文	2	2002/7	待定
洛克人典藏六合一	Capcom	ACT	英文	2	2002/7	待定
星际原动力	Strategy First	RTS	中文	1	2002/8	待定
能量宝石Ⅱ	Capcom	ACT	中文	1	2002/8	待定

寰宇之星

Tel 010-82650151-105 E-Mail huanyu@unistar.net.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
网络三国牌	大宇软星	PUZ	中文	1	2002/5	待定
超级斗球王	弘煜科技	PUZ	中文	1	2002/6	待定
异域狂想曲	奥汀科技	SL	中文	2	2002/6	待定
大富翁Ⅵ	大宇软星	PUZ	中文	2	2002/6	待定
幻想三国	宇峻科技	RP	中文	待定	2002/6	待定
汉朝与罗马	大宇软星	RTS	中文	2	2002/7	待定
风色幻想Ⅱ	弘煜科技	RP	中文	待定	2002/7	待定
新绝代双骄Ⅲ	宇峻科技	RP	中文	待定	2002/8	待定
轩辕剑Ⅳ	大宇资讯	RP	中文	待定	2002/8	待定

第三波

Tel 010-68516633 E-Mail acertwp@public.east.cn.net

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
英雄无敌Ⅳ	3DO	ST	中文	1	2002/5	48
英雄无敌Ⅳ珍藏版	3DO	ST	中文	待定	2002/5	168
ZAX 异形猎人	Jowood	ACT	中文	1	2002/5	38
英雄无敌Ⅳ珍藏版Ⅱ	3DO	ST	中文	待定	2002/5	148
魔法门Ⅸ	3DO	RP	中文	2	2002/6	148
影子	目标软件	RP	中文	待定	2002/6	68
龙族加强包	Esofnet	OG	中文	1	2002/6	待定
魔法门Ⅸ珍藏版	3DO	RP	中文	待定	2002/7	148
三国赵云传资料片	第三波	ACT/RP	中文	待定	2002/7	待定
抓鬼大富翁	昱泉	PUZ	中文	1	2002/7	待定
博德之门Ⅱ巴尔王座	Interplay	RP	中文	1	2002/8	待定

娱动工场

Tel 010-88111688 E-Mail support@xgameworks.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
X档案大礼包	娱动工场	合集	中文	9	2002/5	88
皇家纹章	娱动工场	ST	中文	1	2002/6	29
三国大决战	娱动工场	ACT	中文	1	2002/6	29
真封神演义	娱动工场	ACT	中文	1	2002/6	29
动物世界	娱动工场	OG	中文	1	2002/8	19
梦幻在线	娱动工场	OG	中文	1	2002年底	待定

新天地

Tel 010-62862042 E-Mail support@suntendygame.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
英雄萨姆Ⅱ	Take 2	FPS	英文	1	2002/5/17	[illegible]
新毁灭公爵	GOD	FPS	英文	1	2002/5	待定
夏色恋物语	游戏橘子	ST	中文	1	2002/5	48
双星物语	Falcom	ACT/RP	中文	4	2002/6	69
盟军敢死队Ⅱ豪华版	Eidos	RTS	中文	待定	2002/6	待定
七星魔法使	Falcom	ACT	中文	待定	2002/6	待定
遥遥无7	KID	AD	中文	待定	2002/7	待定
英雄传说Ⅳ朱红的泪	Falcom	RP	中文	待定	2002/8	待定

奥美电子

Tel 010-82657905 E-Mail aec@aomeisoft.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
网球精英	Microids	SP	英文	待定	2002/4	[illegible]
圣殿守护者	Paradox	RP	英文	待定	2002/4	68
独立战争Ⅱ危机边缘	Infogrames	FPS	英文	2	2002/4	68
霹雳小组Ⅲ年度版本	Sireea	FPS	英文	待定	2002/4	待定
勇士之王	Microids	3D-RTS	英文	2	2002/5	68
异形Ⅱ	Fox	FPS	英文	待定	2002/5	待定
虎胆龙威	Fox	FPS	待定	待定	2002/6	待定
云斯顿赛车2002	Sierra	SP	待定	待定	2002/6	待定

电子艺界

Tel. 010-68492168 E-Mail eachina@ea.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
2002 FIFA World Cup	EA Sports	SP	英文	1	2002/4/28	60
模拟人生－我在休假	Maxis	SI	中文	1	2002/4/28	50
自由力量	Irrational Games	RP	英文	1	2002/5	待定
全球行动	Barking Dog	FPS	英文	1	2002/5	待定
公元1503	SunFlower	ST	中文	1	2002/6	待定

欢乐艺派

Tel 010-62658399 E-Mail bw@epiegame.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
亚特兰蒂斯Ⅲ新世界	Cryo	AD	中文	3	2002/5	59
大赛悍将	欢乐亿派	FPS	中文	2[暂定]	2002/6	待定
黎明之光	欢乐亿派	RP	中文	1	2002/6	38
妖怪与乡巴佬	Cryo	ST	中文	1	2002/6	38

注：《国内上市星运表》中[illegible]，仅供参考，如有时间、价格[illegible]。

没完没了奖



- 名称 模拟人生－我在休假
- 出品 电子艺界
- 类型 ST
- 语种 中文
- 容量 1
- 发售 2002/4/28
- 价格 ￥50

在享受了《美好生活》，经历了《欢乐派对》，赶赴了太多《热情约会》之后，你是不是觉得有点儿累呢？在这款新的资料片中，玩家终于可以暂时放下紧张的工作，结交新朋友，轻松一下神经了。拿起电话，为全家订个休假计划吧！

游戏中的度假地分为三个主题，高山、海滩和野营区，每个地区都有特色物品和活动。高山地区有滑雪板和雪人，海滩地区有沙滩排球和沙中，而在野营区的市民们可以钓鱼、玩球。玩家还可以利用金属探测器，找到埋在金属箱里的古代宝藏，活动内容十分丰富。当然，与玩[illegible]也可能碰到不愉快的事情，比如被抓了偷了东西、食物卫生条件差等等，要时刻小心哟！

绝对休闲奖

- 名称 大富翁Ⅵ
- 出品 寰宇之星
- 类型 PUZ
- 语种 中文
- 容量 2
- 发售 2002/6
- 价格 待定

大宇此次吸取了前作的教训，为《大富翁Ⅵ》同时设计了即时制和回合制两种游戏方式，看来上次的打击实在不小，大宇不得不采取这种折衷的策略。这也说明，变化太大有时并非好事，各个游戏厂商在这一点上都应该慎之又慎。

此次《大富翁Ⅵ》还改为采用全3d画面，玩家在游戏过程中可以用鼠标上下左右任意方向移动画面，画质方面也达到了"大富翁"系列有史以来的最高水准！游戏中的场景也[illegible]，包括樱花烂漫的日本、古色古香的中国、世界之都巴黎、[illegible]等等，玩家可以边赏景边游戏，这是一款真正休闲的游戏。

热血沸腾奖

- 名称 云斯顿赛车2002
- 出品 奥美电子
- 类型 SP
- 语种 英文
- 容量 1
- 发售 2002/6
- 价格 待定

"云斯顿赛车"系列给玩家的最大感受就是真实。从98、99到2000、2002，这个真正的模拟赛道赛车游戏越来越有个性，国内外的专业游戏媒体对它的评价都很高。

在这款最新作品中，车辆外观和场景设计又有了长足改进，而且由于游戏引擎经过了重新设计，游戏中的汽车在转弯、碰撞时都将有真实的物理反应，会给玩家完全不同于其他赛车游戏的全新感受。对初学者来说已较为容易上手，因为游戏提供了专门的练习用赛道，而对高手来说，它带来的将是无比真实的狂飙快感！

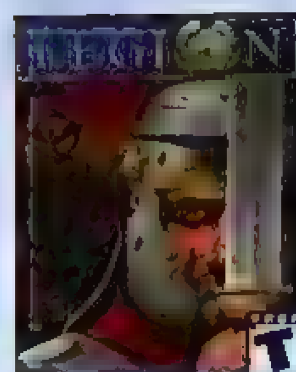
大作风范奖

- 名称 秦殇
- 出品 第三波
- 类型 RP
- 语种 中文
- 容量 待定
- 发售 2002/6
- 价格 ￥68

《秦殇》的故事发生在秦汉之交的乱世，距今约2200多年。游戏着力描绘暴政和战乱下黎民百姓的悲惨生活，为用户展现一幅2200年前古代中国社会的壮丽画卷。制作人员参考了大量历史资料，描画出超过100个独立的场景，真实再现了大秦帝国的原始风貌。

《秦殇》可以通过局域网进行多人游戏，而且像Battle.net一样，也可以分组在因特网上对战。游戏中一共设计了五位英雄角色，剑侠、力士、术士、武士与异人，每位英雄都拥有不同的技能或法术，擅长使用不同的兵器武器，他们默契配合，协同作战将会发挥极大的威力。游戏采用即时战斗方式，只通过鼠标即可控制全局，玩家也可自己定义快捷键来辅助战斗。

国际上市星运表 Jun 2002



军团战争
(Legion)
期待风云指数 ★★★



雷曼竞技场
(Rayman Arena)
全速前进指数 ★★★

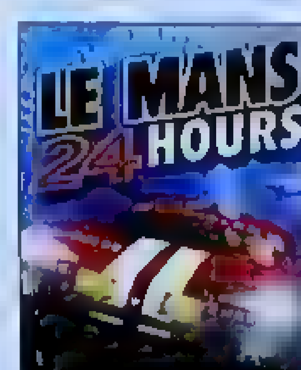
……Rayman
开发公司 Ubi Soft
发行公司 Ubi Soft
上市日期 6月4日

《雷曼 M》(Rayman M)的美国版本，最多四位玩家可支持多人对战了。



乐高疯狂足球
(LEGO Soccer Mania)
拭目以待指数 ★★★

……FIFA 2002
开发公司 Electronic Arts
发行公司 Electronic Arts
上市日期 6月11日



勒芒24小时
(Le Mans 24 Hours)
没完没了指数 ★★★

类似游戏 《格兰披治大赛IV》(Grand Prix 4)
开发公司 Melbourne House
发行公司 Infogrames
上市日期 6月18日



虚幻 II
(Unreal 2)
重现旧风指数 ★★★★

游戏类型 第一人称射击
类似游戏 《虚幻》(Unreal)
开发公司 Legend Entertainment
发行公司 Infogrames
上市日期 6月18日



布兰妮的舞曲节拍
(Britney's Dance Beat)
★★★



魔法风云会在线版
(Magic the Gathering Online)
★★★

……Leaping Lizard Software
……Wizards of the Coast
…… 6月21日



街头棒球 2003
(Backyard Baseball 2003)
出人意料指数 ★★★

……Backyard Football 2002
…… Infogrames
…… Infogrames
…… 6月25日



工业大亨 II
(Industry Tycoon 2)
勇往直前指数 ★★★★

类似游戏 《机场大亨》(Airport Tycoon)
开发公司 Navarre
发行公司 Navarre
上市日期 6月25日



闪点行动：抵抗力量
(Operation Flashpoint: Resistance)
一触即发指数 ★★★★

游戏类型 第一人称射击
类似游戏 《闪点行动》(Operation Flashpoint)
开发公司 Bohemia Interactive
发行公司 Codemasters
上市日期 6月25日



三角洲特种部队：利刃特遣队
(Delta Force: Task Force Dagger)
★★★★



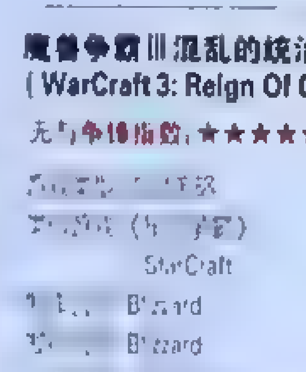
月球指挥官
(MoonBase Commander)
★★

…… Humongous Entertainment
…… Infogrames
…… 6月25日



超人总动员
(Hero X)
梦想成真指数 ★★★☆

类似游戏 《自由战士》(Freedom Force)
开发公司 Worldwide MicroTronics
发行公司 Infogrames
上市日期 6月27日



魔兽争霸 III 混乱的统治
(WarCraft 3: Reign Of Chaos)
★★★★★

……StarCraft
…… Blizzard
…… Blizzard
…… 6月27日



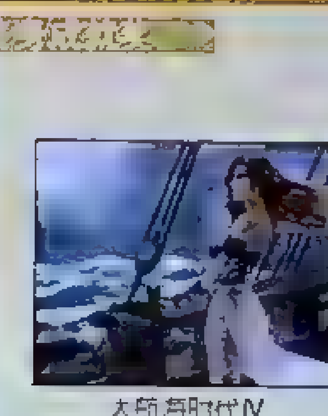
冰风谷 II
(Icewind Dale 2)
全家福指数 ★★★☆

……(Baldur's Gate)
…… Black Isle Studios
…… Interplay
…… 6月30日

[以上资料由 hapi!!! 提供]

中国游戏风云榜

名次	升降	游戏名称	出品 / 国内代理
1	→	半条命 反恐精英[Half-Life Counter Strike]	Sierra/ 奥美电子
2	→	暗黑破坏神 II 毁灭之王[Diablo 2 Lord Of Destruction]	Blizzard/ 奥美电子
3	→	星际争霸[Starcraft Brood War]	Blizzard/ 奥美电子
4	↑	英雄无敌 IV [Heroes Of Might And Magic 4]	3DO/ 第三波
5	↑	仙剑奇侠传	大宇 / 双语
6	↑	三国赵云传	珠海第三波 / 第三波
7	↓	重返德军总部[Rerurn To Castle Wolfenstein]	Gray Matter/ 天人互动
8	↓	樱花大战 II	日本世嘉 / 天人互动
9	↑	FIFA 足球 2002[FIFA 2002]	EA Sports/ 电子艺界
10	↓	格兰蒂亚 II [Grandia 2]	SEGA/ 上海依星
11	↑	文明 III [Civilization 3]	Firaxis/ 天人互动
12	↑	石器时代 [Stone Age]	JSS/ 北京华义
13	↓	新剑侠情缘	西山居 / 金山软件
14	→	轩辕剑 III 外传 . 天之痕	大宇 / 育碧软件
15	↓	魔力宝贝[Cross Gate]	ENIX/ 网星艾尼克斯
16	↑	荣誉勋章·联合袭击[Medal Of Honor:Allied Assault]	2015/ 电子艺界
17	↓	英雄无敌 III [Heroes Of Might And Magic 3]	3DO/ 育碧软件
18	↓	盟军敢死队 II 勇往直前[Commandos 2:Men Of Courage]	Eidos/ 新天地
19	↓	生化危机 III 复仇女神[Resident Evil 3]	Capcom/ 育碧软件
20	↑	英雄本色[Max Payne]	GOD/ 新天地
21	↑	龙族[Dragon Raja]	Esofnet/ 第三波戏谷
22	↑	地牢围攻[Dungeon Siege]	微软 / 暂无
23	↑	大航海时代IV	光荣 / 第三波
24	↓	传奇[The Legend Of Mir]	Actoz/ 盛大网络
25	↑	傲世三国 . 三分天下	奥世工作室 / 目标软件
26	↓	金庸群侠传 Online	中华网龙 / 智冠
27	↑	武林群侠传	河洛工作室 / 智冠
28	↓	帝国时代 II [Age Of Empires 2]	微软 / 暂无
29	↓	剑侠情缘外传 . 月影传说	西山居 / 金山
30	↓	命令与征服：叛逆者	Westwood/ 电子艺界


大航海时代IV


格兰蒂亚 II


英雄无敌IV


FIFA 足球 2002


生化危机 III 复仇女神


地球时代


半条命 反恐精英


暗黑破坏神 II 毁灭之王

[illegible]……免费广告啊！但是又不能不说的是，奥美代理的大作《魔兽争霸III》就要登场了，据说奥美还要平舍[illegible]在战网上排名靠前的国内"魔兽"玩家，真是不得了啊，看来[illegible]名都要被奥美的产品霸占了。

这期《FIFA 足球2002》人气飙升，一举进入前10名，估计是火热的世界杯又激起了FIFA玩家的斗志，拿它[illegible]自乐的人又多起来了吧。[illegible]《地牢围攻》这回上榜了，但仍在20名以外，我想是发售时间较短的缘故吧，它的上升潜力还是巨大的[illegible]。至于网络游戏，除《石器时代》排名回升外，其他都呈下降趋势，这种现象也很正常，网络游戏吸引人靠的就是不断升级和各色活动，这方面跟不上肯定对人气有影响，人家"石器"1.0版就要出了，排名能不上升吗？其他各位要继续努力哟！

中国游戏风云榜欢迎广大读者积极参与。以普通信件【明信片】、读者问卷调查和本刊电子信箱 reader@fcgm.com.cn 投票皆可，投票者均可参加月底的抽奖活动，幸运读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或其他软件一套。

中国游戏风云榜选票

您最喜爱的四款游戏
1 ______
2 ______
3 ______
4 ______
投票地址 100037 北京813信箱

中国游戏风云榜欢迎广大读者积极参与，以普通信件[明信片]、读者问卷调查和本刊电子信箱 reader@fcgm.com.cn 投票皆可，投票者均可参加月底的抽奖活动，幸运读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或其他软件一套。

幸运读者
江苏 陈冰春 湖北 王志铭
天津 刘 强 北京 王 璐
山东 张 飞

网游月记



红五月

文/PuloGG

记得小时侯上学时，每到五月份学校都要组织“红五月”的歌咏比赛，还有春游和劳动节的假期，再加上这个季节的北京总是阳光明媚，风和日丽的，所以我一直喜欢这个月份，每到五月就会有很高的热情去找一些事来做。当然，对于目前正沉迷于网游中的我来说，在这个月里最忙碌的莫过于参加众多新网游的测试以及节日的活动。

劳动节长假期间，办得最热闹的就是《笑傲江湖网络版》的集体婚礼和西湖密道 PK 体验，截止 4 月 30 日报名参加婚礼的玩家将近 300 位，忙得笑网红娘和月老团团转。而西湖密道的 PK 体验，刚宣布在白虎服务器上展开，就引来各路豪杰齐聚梅庄，很多人都是组队前往，最后杀得西湖密道内尸横遍野，景象十分惨烈。而最后的胜利者，当然也是万分的荣耀，令人钦佩。不过事情也并非都是一帆风顺，节日刚过，随即传来“笑网”钱庄再次停业的消息，原因是有人利用游戏的 BUG 非法复制物品，牟取私利。对此，昱泉的态度也很坚决，虽然暂时无法解决游戏 BUG，打击非法复制者却决不含糊，5 月 15 日系统维护之后，仅上海四个服务器就一次封停违规帐号 160 多个。令原本就不很平静的江湖，添上了更多惶恐不安的气氛。截止到发稿之时，“笑网”钱庄的问题依然没能彻底解决，使很多负重超额的玩家叫苦不迭。


笑网集体婚礼场面热烈


《决战》的现代感很强，与目前众多网游的风格截然不同

当然了，红五月中要是算事多，就拿这个月国内网游市场中的新产品来说，几乎到了让人应接不暇的地步，可见网络游戏间的竞争，已然进入了白热化阶段。

放假过后收到的第一则消息就是，前次月记中介绍过的韩国网游《Droyan Online》已经有了正式的国内代理公司，中文译名《决战》，目前已经开始免费测试。游戏的故事发生在未来世界，所以其中的角色也都身着太空装，手持光剑，现代感很强的样子。为了强调人物不同的个性样貌，《决战》设计了很多人物脸谱和装束，不过因为装备都有等级限制，所以游戏初期也是看不出人与人的区别的。此外，直到本文发稿前，游戏仍然没有完全开放用户注册，而是严格限制用户数量。有朋友说，这可能是因为公司对这款产品非常有信心，害怕吸引太多的用户，导致测试期间服务器出现问题。笔者却不以为然，看看《决战》的中文官方主页，简陋有余而精细不足，难免心中疑惑，一个公司的产品主页尚且如此粗糙，那其技术实力或者办事态度也不会太好，其代理的产品若出现客服问题和漏洞将会怎样？但愿这只是杞人忧天的想法，希望代理公司能重新制作官方网站，至少要让玩家能够体会到这个游戏的魅力所在。

另一款已经展开测试的新网游，是亚联游戏的《战场》。场景、背包和技能设置都有些类似 UO，但是画面和人物较粗糙，而且一出生就光着身子到处乱跑，实在有些不雅。不过很多玩家都说“画面好不好还是次要的，关键是游戏好玩就行！”，而《战场》的重点，就在 PK、公会战和国战上，要拥有一定的等级才能体会。此外，《战场》拥有一套独特的升级系统，大大简化了升级加点的烦琐步骤，1 级玩家将拥有 3 个基础点数，可以自由加在 6 项基本属性上，此后每升一级，加过点的属性便会自动上涨相同的数值，而无须再手动分配。例如开始时将 3 点加在力量上，则每次升级力量都将增加 3 点，之后若想向敏人的方向发展，则可将加力点数改加到敏上，或者 1 点力 2 点敏。这样一来，玩家可以随时修改和弥补自身的弱点，而不再象其它网游中那样会抱怨自己的属性分配有问题了，实在是个不错的设计！

在众多展开测试的新网游中，《科洛斯 暗黑魔影》（Cronous）应该算是品质最佳的一款了，而它的代理商国研网络也不容小觑，该公司甚至声称有望在年内引进国人期盼依旧的经典网游大做 UO！不过，是否真有其事，我们还要等等再说。《科洛斯》最吸引人的地方就是华丽精致的全 3D 图象和环绕立体声音乐音效，虽然测试版的解析度只有 640×480，但是画面看起来依旧精致，风格类似最新的 RPG 大作《地牢围攻》。更让人感叹不已的是，只要把鼠标放到屏幕的边缘，游戏画面就可以 360 度旋转，彻底清除了画面中的死角。同时通过鼠标的滚轮，还可以轻松地放大缩小画面，所有切换都平滑完美，更没有丝毫的延迟，不禁令人佩服制作者在数据传输方面的技术之高。


无论从哪个角度看，《科洛斯》都像极了《暗黑破坏神》

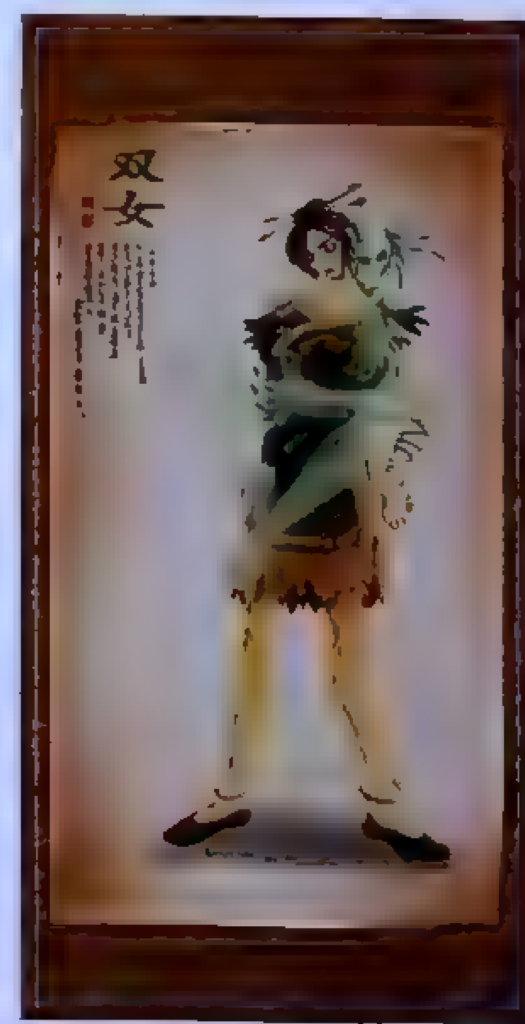
在韩国服务器上测试游戏时，笔者唯一的遗憾就是语言障碍，所有对话和界面都是韩文，以至于没能在游戏中接受或完成到什么任务，不过还是有个惊讶的发现，那就是这款游戏本身就支持多语言环境，也就是说，即使是在韩国服务器上，我们依然可以使用中文进行交流！据说，《科洛斯》的程序设计非常体贴，它的所有文字资料都存放在一起，为汉化工作提供了便利条件，因此，我们无需经过长时间的等待便可玩到这款游戏的中文版了！而在这之前，大家不妨到它的官方中文站去看看。

另外在 5 月测试的还有盛大代理的《新英雄门》，不过此次测试仅限于《传奇》的付费用户，并未向所有玩家公开。还有一个消息是台湾方面的《梦幻之星 online》已经开始测试，国内方面相信不久也会有所动静，等待了这么久，我们终于有希望在暑假到来前接触到这款传说中的精品了。另外两款已经确定的网络游戏是《魔界 Shadowbane》和《重生 时空战场》，只是测试日期都未能明确，我们只能时刻关注着它们的代理公司网站，以便在测试的第一时间加入游戏。

做为一个已经上市的网游，自身的每一次重大版本升级其实也都如同重新推出一般，做好了就可以再次聚集玩家的人气。现在的公司也都清楚地知道这一点，所以现在已经不像 2 年前国内网络游戏刚刚出现时侯那样，过很长时间才会推出一个重大升级版本，而且还冠以资料片的名义把客户端拿出来堂而皇之地卖钱了。这个月值得关注的升级版本包括《不灭传说》、《大话西游 online2.0》、《千年 2》、《龙族 0.70》、《天上碑》以及《传奇 1.27》。

红五月的最大特点就是各种活动多，所以笔者也特别关注了这个月各个网游举行的花样繁多的活动。

大多数喜欢游戏的人也喜欢漫画，所以《魔力宝贝》举办的“魔力 C 射”自然也就引起了不少玩家的关注。《魔力宝贝》推出之时，它轻松卡通化的可爱人物设定和轻松的画风就得到了不少玩家的赞许，这次的“魔力 C 射”活动就是希望玩家将《魔力》中可爱的各种形象制作成包括 Flash、四格或八格漫画以及其他手绘作品，送到网星公司进行评比。网星公司为了组织这次比赛，特地为有意参赛的玩家制作了全套《魔力》素材库供下载。另外，喜欢《魔力》的玩家，最近还要特别关注一下新浪网的动向，因为新浪网即将开通《魔力宝贝》的服务器，除了有各种各样的有奖活动之外，还会有大约 3 周的免费时间。



亚联游戏 5、6 月组织的赛事也是接连不断。先是前面说起的《战场》比武大赛将展开名为“战场梦之队评选”的活动，参加活动的玩家通过 PK 生存大战之后，最后的强者可以得到 PS2 游戏机等十分具有诱惑力的奖品。即使你没有取得参加比赛的资格，在 6 月 1 日比赛那天去看看 PK 生存大赛的盛况，也会觉得很过瘾。而亚联代理的另一款网游——《千年》，也会在 6 月份展开中韩比武大会，同样值得关注。


《龙族》开放骑马功能，不过并非所有玩家都能享用，马儿可是奢侈品！

与热热闹闹的国内网游市场相比，五月份最让网游玩家感到震惊的国外消息，就是 IBM 公司宣布进军网络游戏产业！当然 IBM 是不会研制具体游戏的，而是从软件和硬件方面提供全套的网络游戏解决方案，他们宣称，只要技术合理，完全可以做到百万玩家同时在线。同时 IBM 公司与另一家名叫 Butterfly.net 的美国公司进行合作，利用 Butterfly.net 的技术来实现 PC、家用游戏机等不同游戏平台之间的互联。不论 IBM 的这个决定是否只是利用现在网络游戏的全球热潮，通过宣布进军网络游戏产业来达到宣传自己的目的，IBM 所带来的消息都会让网络游戏玩家万分期待。毕竟、参与一个有百万人同时在线的网游，那种感觉是难以想象和描述的。

整个五月，全球玩家关注的还有一件事，那就是即将到来的 E3 游戏大展。这届展会中相信会出现很多网络游戏的身影，Sony 公司最近就宣布了它将要在 E3 展出的网游产品。其中包括 经久不衰的《无尽的任务》 的最新资料片《The Planes of Power》；一款第一人称射击网络游戏《PlanetSide》，还有一款对应 PS2 的网游《无尽的任务 Online Adventures》。说到 E3 要顺带提一句，就是由国内开发的网络游戏《幻灵游侠》也会出现在这次 E3 大展上，这也许可以弥补《傲世三国》不能出展 E3 的遗憾吧。

关于新的国外网游，有一款名为《Priston Tale》的韩国网游值得关注，这也是一款 3D 网络游戏，上手十分简单，被很多狂热的网游玩家称作 Peute。另外 Westwood 推出的《Earth and Beyond》将要展开 10 万人规模的测试活动，有兴趣的话可以到 http://ebweb.westwood.ea.com/preview/beta/index.shtml 来申请测试资格。

我在最喜欢的五月，关注着最喜欢的网游，看着它不断发展心里真是高兴得不得了。可是出现了一个问题，面对这么多网游，我到底应该选择哪一款来彻底投入呢？也许这不光是我一个人的问题…… ■

官方主页

决战
http://www.droiyan.com.cn

战场
http://www.helbreath.com.cn/

科洛斯
http://www.cronous.com.cn

重生：时空战场
http://www.weal.com.cn

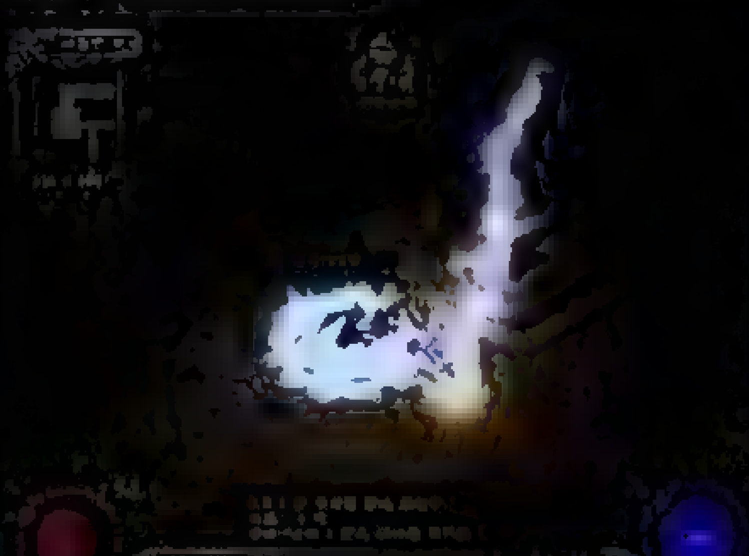
千年
http://www.1000y.com.cn/

大话西游 online
http://xy.163.com/

魔力宝贝
http://www.joypark.com.cn/

网络游戏的潮水可谓汹涌，前几个月我们还沉浸在2D的游戏里，而现在却已在不知不觉中被3D游戏包围。我们在感叹网络技术发展的同时，也很高兴地看到了网络游戏的茁壮成长，特别是韩国网游，早已不再停留在《千年》、《传奇》那样的境界了，他们已经逐渐成熟，向3D和欧美靠拢。5月15日，当笔者受国研网络数据科技公司之邀，去参加他们代理的韩国新网游《科洛斯：暗黑魔影》（Cronous）的研讨会时，心情也格外激动，因为早在一周前就对这款全3D的网络游戏有所耳闻，并且亲自跑去韩国服务器尝试了一下，给笔者的震撼相当大。可以说，这款游戏所展现的全新面貌，已经大大超出了笔者的预料。

当笔者在朋友的强烈推荐下，跑去韩国网站下载游戏客户端时，第一个惊奇的就是只有43M!? 想想一个全3D的游戏，客户端竟然不过百兆，其对数据传输的要求一定也很大，加上服务器设在韩国，不知道象笔者这样网络条件不好的用户（20人用ISDN，汗～）能否顺畅的进行游戏？事实证明，笔者的担心是多余的，游戏不但很少出现LAG，甚至在读取场景画面时也毫无阻塞，能达到这点已经令笔者欣喜不已了——要知道，以笔者的网络环境，无论玩国内的哪种网游都会狂卡不止——人家服务器在韩国还能如此流畅，实在是不多见的！



进入游戏后，第二次的惊奇也随即而来。哇！全3D的网络游戏！这是个什么概念?！纯3D的图象引擎+3D音效，即表示在《科洛斯》中，你不但可以全方位地360度旋转画面视角，用鼠标滚轮缩放画面，毫无阻拦地观看那些精致漂亮的场景，还将融入这个世界中，真实地感受到自己的存在！——全3D音效使得周遭的一切都变得更有声有形，当你无意中走过一处喷泉的时候，你会发现那水声是环绕在你周围的，而当你旋转视角，水声也将随着位置的改变而在你耳畔旋转；或者当你杀掉一个怪物后，它们所扔下来的装备或金钱，都是掷地有声的，即使你不用眼睛看，单凭听觉就可以判断出物品掉落的方位。很难相信，这是一款纯网络游戏！想想自己经常对那些3D建模的单机游戏挑肥拣瘦，有太多的不满足，而在面对《科洛斯》时又觉得震撼，觉得这样的世界很是神奇，也有些熟悉——看着无数从我身边跑过的外形丰满衣着华丽的圣战士、魔法师、女剑士，看着城镇里做工细致颜色鲜艳的建筑和各司其职的NPC，还有城外蹦跳着的妖怪以及第一次出城时要经过的那座桥……

游戏中的一切都酷似[illegible]式，游戏角色设置和升级[illegible]面、鼠标操控及快捷设置等几[illegible]尽管存在着语言上的障碍，笔者仍然在韩国玩了很久，相信如果是中文版的话，上手就更加容易了。不过，毕竟是韩文界面，还是会有很多我无法了解的内容在里面，而这次的国研科技产品研讨会，刚好给了我更深入的了解这款游戏的机会，自然高兴不已。

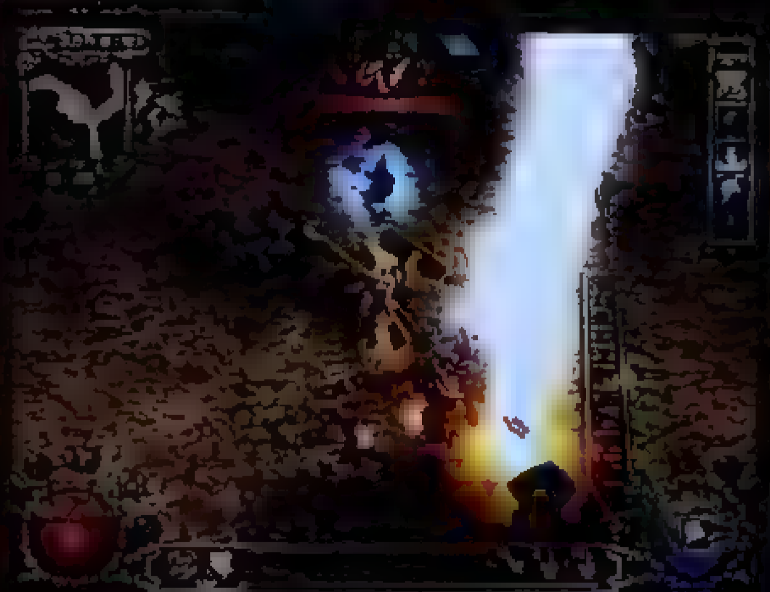


《科洛斯》的故事背景故事发生在一个幻想的国度——科洛斯大陆。平静的世界不知不觉被邪恶的势利统治，掌管大陆的众神也已经无能为力，世界面临危机。现在只有联合大陆上的所有力量才能抵抗恶魔的降临，几大家族的精英已经集结，也许就在等你的加入……游戏计划有7个章节的内容，前后会出现的可选角色预计将达到10个之多，而目前推出的是游戏的第一章《暗黑魔影》（The Shadow of Conspiracy），测试版中出现的角色有4位：无论在力量还是魔法上，都比较均衡全面的圣战士；行动敏捷，酷似忍者的女剑士；拥有高超的智慧，会使用强力魔法的魔法师；还有与魔法师正相反，不会用魔法但却力量特别强大的野蛮人。据悉，待国内测试开始后，还将会陆续加入两个神秘角色。



进入科洛斯大陆，玩家的使命就是成为拯救世界的英雄。在这个世界里，有超过100名的NPC和200多种的怪物，会与玩家展开互动或战斗；而在任务方面，两块地形地貌完全不同的大陆，隐藏了许多谜一样的地下洞穴和神秘之地，在其中的村落里，玩家将会接到各种主线或支线任务，不过，目前的主线任务只开启了两条。所以，测试期间的玩家主要任务还是升级和打宝。

人物的升级系统基本上与《暗黑》一样，每次升级都会获得一定的基本点数和技能点数，用于提升体力、力量、敏捷、智慧、美得[illegible]玩家选择的能力而定的。每个人物可以学习30种技能——10项基础技能和10项特技，以及由玩家自由选择的10项技能。魔法方面，则分为火系、水系、电系和附着魔法、祝福魔法。每种魔法随着技能点数的增加，会有不同的画面效果和攻击效果，当一种魔法达到最高境界的时候，那就一个字"酷"！从天而降的巨型闪电、火球或者从地策升起地冰山，能够远距离、高强度的群体攻击敌人，同时也是无比绚丽，与2D网游中的感觉完全不同。除了靠点数分配提升属性外，玩家还可以通过物品搭配来改变自身的属性。在科洛斯大陆的某处，还隐藏着黑暗魔法师，若是玩家发现自己的点数分配不够合理就可以去找他，帮助你从新分配所有的点数。



游戏中的武器装备系统也像《暗黑》那样，有普通、特殊、黄金装备或特有装备之分，一般的初级装备都可以在商店中买到，当你级别较低时，NPC是不会出示全部商品给你看的，而当你级别达到要求后再去购物，即会发现许多好装备。当然，那些带有特殊属性的高级装备多数还是要靠打怪获得。不过，打宝没有等级限制，任何人都有可能打到极品装备，只是掉出的几率比较小，而且要想配备它们，还需要满足一定的等级或特别要求才行。《科洛斯》的换装系统，也与《暗黑》相仿，每当人物配备了不同的装备道具，其外貌就会有不一样的变化，因此在游戏中最风光的事，也莫过于穿着一套闪亮耀眼的极品装备，在大街上走来走去。在国研的研讨会上，笔者就尝试了一下这种羡煞旁人的风光感觉，真的很满足！不过，武器系统最值得称赞的地方还是武器的升级系统。所有武器都有损坏的设计，而一些特殊的武器更有学习的能力，可以吸取使用者的战斗经验，不断提升自身的等级。比如一把看上去很普通的战刀，经过长时间使用后，会多出很多附加属性，其卖给商店的价格也会由此高出好几倍。此外，根据使用者的职业和能力不同，可培养的武器也将向着适合使用者的方向发展，有可能同样是一把战刀，魔法师使用后会变成一把可以抵御魔法伤害的神器，而在战士的培养下也有可能变成增加体力及敏捷的黄金宝刀。而且，经过长时间的使用后，你还可以为曾经使用的物品命名，使它们可以在这个世界里，撒播下你曾经的足迹。不过具体到什么样的武器可以培养成何种面貌，目前尚无从知晓，需要玩家们自己去游戏中探索了。

不同于传统的RPG，游戏本身设定了正义之神和邪恶之神，在游戏进行中你可以信奉不同的神灵，正义之神带给你好运和美得的增加，而邪恶之神也会赐予你特殊的力量。不过，因为游戏对于死亡的惩罚太过严厉——掉10%的经验，同时损失30~50%的现金，并有一定的几率掉一件装备。唯一可以避免掉装备的办法



文/石子





就是美德值够高，而一旦信奉邪恶之神，则美德值也会有所下降，——而且随着级别的提高，死亡掉的金钱也越多，掉好装备的几率也越大，如此一来，投入邪恶一方的人必定需要有很高的勇气。当然，这种设计对恶意PK者也有一定的压力——PK过多也同样会导致美德狂降，而且一些高级装备的使用也会对美德有要求，美德不够就不能使用，如果PK到美德为负值的话，那么就连游戏中的NPC都不会再理睬你。

除了升级，玩家完成任务也可以获得经验值神赐予的宝物。玩家可以信奉大陆4大神中的一位神，之后在战斗时便可得到特殊的神佑，如添加攻击力和防御力等，当然代价就是完成神所托付的各种任务，而且还要定期供奉一定金额的钱。游戏中的任务，都可以组队完成。在组队状态中，打怪所得的经验将按玩家的等级分摊。除了组队，玩家间的合作方式还有宗教、聚会、帮派、师徒等4大体系。其中，师徒体系比较独特，也是在网络游戏中值得关注的新体系。在另一款被大家熟知的网络游戏《新英雄门》中，玩家刚出生就能得到家庭和师



傅，和他们一起建立家族，在游戏中共同生活和工作，看上去相当的理想化。而在《科洛斯》中，师徒关系没有《新英雄门》那样复杂，一个高等级的玩家可以同时收两个低等级的玩家为徒，帮助他们了解游戏技巧，提供一些物品和金钱，同时可以对徒弟的行为进行鼓励或批评，弟子也可以接受或拒绝，在打怪练功时师徒间可以互相传送经验。师傅不用担心打怪的经验会越分越少，实际上，联系师徒关系的关键是人物的亲密度（MLG），它反映的是人物在科洛斯被尊敬的程度，如果师徒间的亲密度太低或者徒弟的级别超过师父，则双方的关系就会自动解除。如果亲密指数为100%，那么师徒间所传送的经验值也将是原来的200%。另外，由一阶的师徒关系还可以向下发展，由最初的师傅收2[illegible]人的关系。

比帮派关系更[illegible]大[illegible]人数超过20名的大[illegible]使拥有城堡，而且可以[illegible]帜在所占领的城堡之上。[illegible]可以由玩家自己建造，或者靠抢夺而来，每个新成立的帮派，都将获得系统提供的一块领土，其中会有很多受帮派领导的NPC居民。想提高帮派的影响力，就要通过合理的政策提高居民的[illegible]、收成、税收都会随时变化。但是好的政治局面不是结局，城与城的战争即攻城战展开后，会有很多居民死亡，打败其他城堡，就是掌管城堡的帮派必须做的事情。如果失去居民？整个领地会荒废掉，会遇到资金不足的危机，还有外交等等……复杂的程度和现实生活一样。

《科洛斯》的另一个比较独特的设计是NPC的诚实度。通常的网游中，NPC往往都会重复几句一成不变的的话，并且多数都很诚实，给玩家的情报线索都很直接。而在《科洛斯》中，那些NPC都变得很狡猾了，他们拥有判断的能力，会根据玩家完成任务时的趋向，提供不同的情报，如果你的趋向是恶的，那么所得的情报也不一定100%都可信。

最后还要说明，《科洛斯》从去年就已经开始秘密的内部测试，到目前为止已经是第三个版本，也就是目前所测试的版本。PK、结婚、武器合成、建城等功能还在开发中，会在第六或者第七个版本中公开。■

星云战记 MANKIND

生存锦囊

文/火村天



第一招：上手

《星云战记》大概是众多网络游戏中最难上手的一款游戏，最初进入这个游戏的玩家需要花上一定的时间来熟悉游戏的最基本控制，而这些操作又是在游戏的过程中所必须的，下面就让我们来一起学习如何在最短的时间内熟练、自由的在《星云战记》中翱翔。

1、飞船的控制

初次进入游戏，系统自动分配给玩家20000的资金和500个单位的人口，人口单位都存放在一艘名叫“威普世”的飞船里，这里就是玩家的起点。刚进入游戏，飞船是停靠在你所在星系的帝国基地里的，此时的游戏视角会自动移到帝国基地旁，如果不慎将视角移动到别处或者不知如何进入基地，请按快捷键「F10」，从左边的单位目录内找到帝国基地（如图01），点击后即可跳回到帝国基地所在的画面，双击画面中的帝国基地，便会进入基地的内部菜单，这时你会看到自己的威普世停留在基地内部（如图02）。

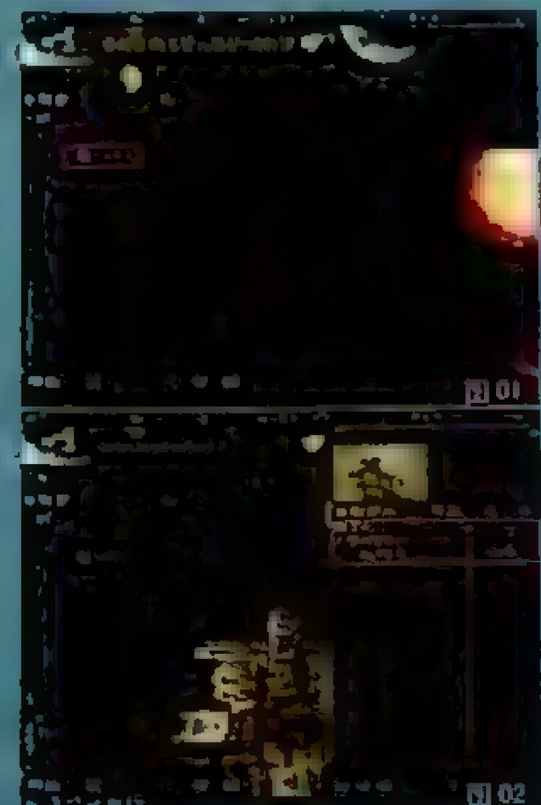


图01
图02

选中停留的威普世，接着往宇宙的任一位置点击便能够把威普世从基地内部开出来，如果威普世迟迟没有开出基地，那么最好重新打开基地查看一下，看看威普世是否处于待命状态（字体呈红色），如果不是，则可重新选择威普世让其开出基地。如果是待命状态，则表示正有其他玩家的飞船在进出基地，造成基地出口堵塞，这时只要等候一会即可。

任何一种飞船和建筑都是用鼠标左键选取，在选择状态下再次点击，便可打开操作菜单。依建筑和飞船种类的不同，打开的菜单选项也不同，如研究室中会提供相应科技项目、威普世则主要提供相应的建筑项目，当飞船被选中后，无论玩家如何更换视角和在星系星球之间进行切换，这个选择都不会消除，只有点鼠标右键，才能取消对飞船的锁定。在选中飞船的情况下，按「S」便可以将所在区域内的所有同类飞船全部选中，实行集体控制。按住鼠标左键来拉动可以选择一定区域内的所有单位（包括飞船、建筑），选中目标后按「Ctrl+1~9」为单位编队，然后可用「Alt+1~9」进行调用。需要注意的是，当部队进行星球之间的转换时，编队将自动取消。

2、行星的选择

浩瀚的宇宙中有无数颗行星，每颗行星上都含有各种不同的资源矿藏，玩家想要不断的扩大自己的帝国，就要寻找和收集行星上的资源用来建造自己所需要的建筑。游戏的初期对铁矿和油的需求量较高，而含有铁和油的行星数量十分众多，因此要找到一个有铁又有油的行星并不困难。在找到符合条件的行星后，先要比较矿藏的含量，一般来说含量在8以上的矿藏已经是十分丰富了，在玩家的初始星系中很轻易的便能够找到含量有30以上油和铁资源的矿藏。选择这样的星球来作为自己的第一个发展基地，找到合适的地方建造基地，接着建造矿坑。因为基地和矿坑都只需要资金和人口，因此可以在资金充裕的时候多多建立，快速提高自己的资源收入。

双击已建好的矿坑，选择需要收集的矿藏，使其展开工作。初始



图03

矿藏收集的默认存放处是自己的基地，以后可以逐步建造仓库来存放资源。仓库需要铁和油，采集比例按1 2来收集即可。如果矿坑造好后提示没有能源和库存的连接（如图03），那么就需要玩家手动设置，方法是 选中没有连接的矿坑，然后右击基地或者其他的库存设施，会出现库存连接等选项，选择相对项即可。

3、登陆行星

在星系画面中，按空格键便能够缩小星系，浏览所在星系的整体面貌，随意点击其中的行星，便能进入行星表面（如图04）。选择你的飞船，然后在行星表面的任意地点按鼠标右键，则所选飞船即会登陆这个星球。登陆之后，按「R」键可以看到鼠标所指位置现有的资源状态。直接点击行星可以看到其总体地图，然后按「R」便会看到行星上全部资源的所处位置，也能够有选择的观看各种资源的分布状态。

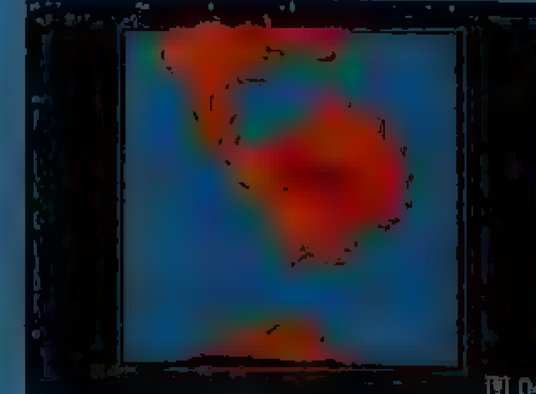
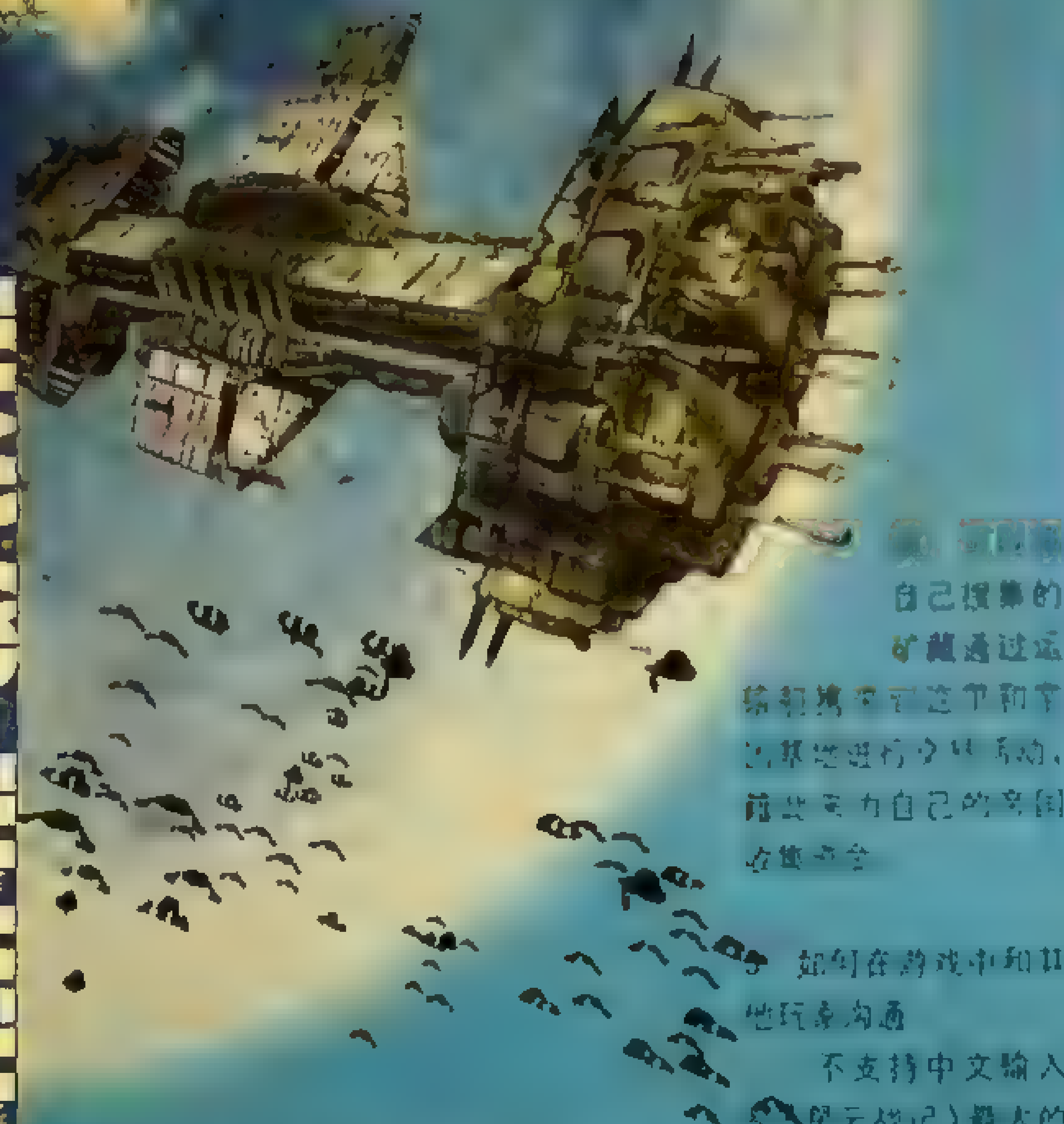


图04



需要注意的是，只要玩家的飞船在一个星系或者行星之上，那么这个星系（行星）的位置便会在目录列表里出现，这样方便玩家自由选择行星之间的切换，因此建造一些廉价的小飞船来放置在各个行星中也是快速切换的一个好办法。但是，行星上的飞船是无法直接从一个星球移动到另外一个星球的，需要先进入宇宙空间，然后才能进入指定星球，也就是说需要玩家先将飞船飞入宇宙然后再来指定它要前往的新星球。

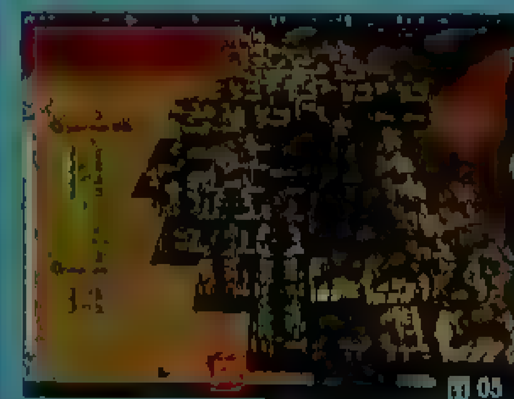


图05

4、如何交易

随着玩家帝国的发展，20000的资金已经开始显得不够用，而且当帝国科技十分发达后，你会发现越来越多的建筑和部队建造需要花钱，这个时候就不得不考虑如何赚钱的问题，如果没有足够的资金来源，帝国的发展便会出现停滞。除了向其他的高级玩家求救外或者互相贸易，最好的办法也是目前唯一的办法就是将自己所采集到的矿藏资源带到星系的帝国基地中进行交易，赚取资金。打开帝国基地菜单，玩家可以找到「基地服务」，点击便能进入帝国基地服务系统，在这里找到「贸易中心」选[illegible]自己搜集的矿藏通过运输舰[illegible]这里和[illegible]进行[illegible]，[illegible]自己的帝国[illegible]

5、如何在游戏中和其他玩家沟通

不支持中文输入是《星云战记》最大的弊病，但作为全世界互动的网络游戏，在游戏中与其他玩家的联系是非常有必要的，熟悉游戏后最需要了解的正是通信方法。《星云战记》并没有即时的聊天系统，而是用类似E-Mail的方式来实现玩家和玩家之间的联系，在游戏界面的下方可以看到一个小头像按钮，将鼠标指向那里显示为"打开通讯界面"（如图05），进入这个界面玩家便能够和其他的玩家进行联系。通讯界面又分成在"同一环境的玩家"、"在线时联络"、"停火"等多种选项，同一环境中如果出现玩家的名字，则表明该玩家和你处于同一个星系并且在线，你可以随时与他联系。而联系方式又分成朋友、敌人和盟友三种，最常用的是盟友方式，即使已经离线的玩家也可以通过这种方式来联系，当他下次登陆时就能收到消息了。当其他的玩家给你发送消息的时候，画面左下方的信件按钮便会开始闪动（如图06），只要点击此按钮便可进入信息视窗来查收信件，是否需要回信则看玩家您的决定。

第二招：殖民地发展技巧

1、行星的选择

通过官方站点玩家可以让自己的帐号初始化，一旦帐号被初始化，玩家之前所拥有的一切将会全部消失，状态恢复原状（也就是最开始进入游戏时的状态）。这是一个十分好用的系统，如果玩家选择星系后发现这个地方并不适合自己，便可通过初始化来重新选择星系，[illegible]的[illegible]一步，[illegible]没有多少玩家驻扎的星球，这样便利于自己的发展，且[illegible]自己的基地在[illegible]其他玩家的攻击，也不会出现星球上没有资源给自己利用的[illegible]。第一个星球，自然是选择铁和油丰富的行星来慢慢发展，等资源丰富后再开始往超钢、铜矿、水、土壤等资源丰富的行星进发。



2、主要收集的矿物

除了铁和油外，铜和瓦斯也是初期比较重要的两种矿物，玩家可以考虑双基地发展，也就是选择两个行星来同时搜集自己所需要的资源。因为在通用科技中的基地和矿坑建造要求的资金十分稀少，20000的金钱足以建立一个十分庞大的资源搜集基地。一旦开始建

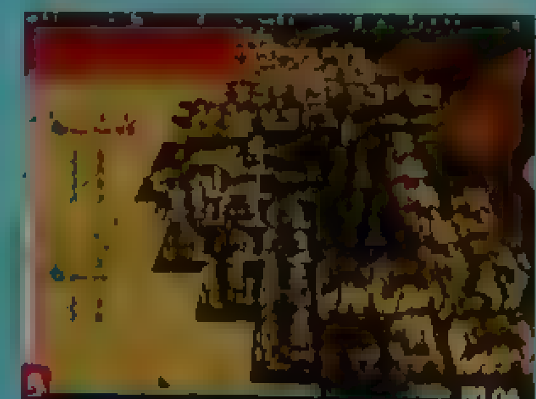


图06

造飞船之后，对铁、瓦斯和超钢的需求量将会大大的提高，只要进入这段时间就要加快采集这三项资源的速度，否则很快就会出现资源枯竭的情况，建造飞船也需要人口的支持，有关于城市人口的发展将在下面的章节中介绍。

3、重要建筑

这个不需要做太多的说明，每个基地中最重要的建筑物当然是基地自己，一旦基地被摧毁，周围的建筑将失去库存和能源的连接，这两项连接一失去便会直接导致所有连接往基地的建筑停止作业，给生产和发展造成巨大的阻碍。此外发电厂和仓库对基地发展也起着十分重要的作用，发电厂被摧毁后所有供电停止，基地无法进行生产，仓库一旦消失，与其连接的矿坑便会因无法存放资源而停止作业。因此，玩家要随时留意这些建筑的耐久度及周围情况，有能力的话最好在周围建造一些火炮来进行防卫，火炮只会对发动进攻的单位进行还击，因此不会对其他路过的玩家飞船造成威胁，可以放心建造。另外，也可以建造大批廉价的战斗单位来进行防御，给敌人以一定的震慑，最有价值的是这些单位可以按照玩家的意愿来自由移动，不会像火炮那样过于被动。

4、资源的分配

合理的搜集和分配自己的资源才能用最短的时间来快速的发展自己的帝国，在搜集资源的时候就需要按照一定的比例来合理的搜集各类不同的资源。按照不同的发展时间，所需要的资源种类数量也都会随之发生变化，但玩家最好是用扩建资源搜集基地的方式来提高自己的采集效率，而不是在原有的基础上改变搜集资源的种类。主要搜集的资源应该偏重于超钢、铁、瓦斯、油和铜，这些都是建造建筑所必需的矿藏，大量的储备才会在以后的大量建筑时间中不会出现资源短缺的情况。土壤和水也需要稍微的注意，各维持2000的单位即可。

5、主要经济来源

最有价值的矿藏是金矿，但金矿十分的难寻。次之的是银矿，也是属于稀有的矿物，有的时候需要跨越几个星系才能找到。其余的矿藏都不是很值钱，超钢和瓦斯的卖价是这些廉价矿物中最高的，因此



玩家在努力发展经济的时候不要忘记多多的采集这两种矿藏来贩卖。找个瓦斯和超钢十分丰富的行星疯狂建造矿坑和仓库来加快搜集效率，至少要有10个以上的矿坑在采集一种资源。因为玩家离线后矿坑还会不停的工作，因此仓库也要多造，一般一个仓库连接2~3个矿坑。当然了，资源的含量都是在25以上的，否则即使有很多矿坑但是含量低下的资源环境也是无法大量快速的搜集。

6、贸易飞船的选择

对于用来装载货物进行交易的飞船来说，当然是装载越多越好，但大容量的飞船只有在研究了大量科技之后才会随之诞生，并且要建造它们还需花费一定的资金。除了威普世这样既能载人又能载货的飞船外，其他的飞船都只有单一用途，货船最低能够装载1000个单位，名为「敏捷TK3」，可通用科技中的工厂内建造，且造价便宜，缺点是装载的货物数量太少、移动速度缓慢，只能在最初期的时候发挥微小的作用，所以建议玩家不要造太多，而且他们无法进行超空间跳跃。从太空科技-S中研发出来的「V-战车23」型运输飞船，则可以运送2000单位的货物，速度也要比敏捷快出很多，是中期发展的必要工具，但是由于建造时需要10个单位人口，所以在人口稀少时最好不要早太多，而且此种飞船也是无法进行超空间跳跃的。「火箭.TK1」是中期赚钱必不可少的工具，它能够运送4000单位的货物，而且能够进行超空间跳跃，因为可以随意在星系之间自由行动，这样得到的资源也就更多，唯一不足的是速度较慢，而且需要较多的人口才能建造。如果玩家在游戏中有高手带领，那么可以和他们要一些超级货柜来运送货物，这可是最好的运送飞船，而一个人默默发展的玩家就只能通过自己的不懈努力来向建造超级货柜的目标进发。

第三招：帝国发展技巧

1、城市基地坐落星球的选择

[illegible]要让自己的人口数量有所[illegible]，建[illegible]一个城市来让自己的居民[illegible]、工作是不可缺少的。一个城市[illegible]，必须要有食物的支持，否[illegible]在城市中的人们将会因为没有食物而[illegible]的全部死亡，因此城市一定要寻找一个拥有生产力资源的星球（生产力就是食物）来作为城市基地，而且生产力的矿藏量不能太低，一般水准都要超过25甚至更高，因为随着城市的不断扩大，人口也会不断的增多，对食物的需求自然也就有所提高，没有足够的食物来源极有可能会将你辛苦建立起来的城市给断送掉。

2、科技研究次序

游戏中的科技分为地球科技、太空科技、都市科技等多种科技，看这些科技的名字玩家就能很清楚的了解到这些科技研发后所出现的建筑和部队类型。建造实验室便能够开始研发科技，一开始的研究没有什么技巧可以讲究，将所能够见到的科技全部挨个的研究一遍便是。当地球科技到达T2、太空科技到达S的时候就要有目的有针对性的开始发展科技项目，太空科技中首要的是「V-战车23」技术，将它研究出来可以造出这样的运输飞船，较大的容量很方便玩家在行星之间来回的运送货物。地球科技中首要的是「农场-S55」，只



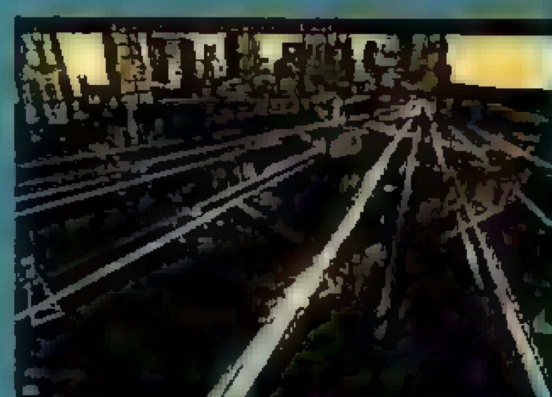
有将农场研发出来后才能开始收集行星上的生产力，也只有农场能够收集生产力这一特殊的资源，其他的科技如建筑、战斗单位等可以在自己帝国资金足够的情况下挨个的开始研发，在研发的时候建议玩家多建造一些研究室，这样能够一次性的研发多个科技项目，而不需要苦苦的守候等待它研究完成。因为游戏到了后期的科技研发速度非常的慢，需要十几个小时甚至几天的时间（真实时间）才能研发完成一个项目，一个研究室来负责研究就显得有些过少，而且也会影响到整体的发展速度。研究科技需要大量的资金来做支撑，最好是准备20万的金钱来作为研究资金，可以趁研发的这个时间去采集资源赚取金钱来填补研发所耗去的钱。

3、城市人口的发展

每一颗行星都只能建造一座城市，[illegible]座城市中所有的建筑物都直接的连向城市大会堂，因此城市的第一个建筑自然是城市大会堂，只有建造了城市大会堂，其余的城市建筑才能够发挥作用。在有其他高级玩家给予帮助的情况下，建议直接建立都市科技U2的建筑，因为都市科技U1中的建筑容量都太小。而没有他人帮忙的玩家便只能规规矩矩的从都市科技U1开始慢慢发展，活动区是城市居民就业的地方，活动区增多得到工作的人口便增多。居住区为城市居民提供居住场所，医院、大学等建筑也不用多做介绍了，玩家一看便知它们的作用。最主要的建筑还是居住区和活动区，这两个要多建造一些，尤其是活动区。将威普世飞船上仅存的人口全部放入城市当中，让他们在城市中繁衍生息，慢慢的发展。因为之前建造了许多建筑的关系，剩余的人口数量为数已经不多，一旦全部放入城市当中，那么将意味着停止其他的发展，如扩建资源搜集基地等。安心的等待人口的增加，在这段时间内开始将搜集到的资源换成储备资金，为以后的发展做准备。也可以向高级玩家求助，让他们送你一些人口，借此来加快自己的发展步伐，如果能够额外的得到人口的话，就可以城市与基地两面同时发展。城市的食物提供一定要正常，否则出生率会低于死亡率，这样的话城市居民会慢慢的全部死去。都市科技U3中的建筑太过于昂贵，没有上亿的资金还是不要去建造为好。

第四招：太空基地

发展到中后期，所出现的大型战斗飞船和运输船都是无法在地球基地上直接建造的，需要玩家另外的开辟一块太空来建立自己的基地。在帝国星系内是无法建造太空基地的，需要玩家超空间跳跃到临近的星系来建立，寻找星系当然是找人烟稀少的最好，除了威普世外其他的小型飞船都无法进行超空间跳跃，所以让威普世带上人口和一些资源单独前往，然后就像刚开始发展一样，在新的星系中寻找



行星搜集矿藏，直到有足够的资源来建造太空基地后再让威普世进入太空建造基地。太空基地建立后，第一个目标就是将火箭建造出来，通过火箭来前往帝国星系把需要的资源运送过来，为自己的太空基地提供有效的帮助。建立太空基地是一个十分繁琐和耗费时间的过程，需要玩家有很大的耐心，而且反复的在不同的星系之间切换，次数多了很容易有一种眼花缭乱的感觉，老是觉得自己有很多东西要造，但是又不知道具体是什么。■

ONLINE GAME

笑傲江湖



文 / 鱼刺

鱼刺的理想

我象所有的同龄人一样，有着远大的抱负和理想，这些理想有的是关于现实的车子或者房子，有些是关于被 UFO 掳走的，还有就是到百年以前的江湖，做一个游走江湖的浪人，仗意疏财或是拔刀相助什么的。

我依然骑着脚踏车，住在租来的房子里，夜里喝着啤酒仰望星空——唯一可以庆幸的是我找到了一个叫“江湖”的地方……

我是鱼刺——这个名字表达着我天生以来对鱼的怜悯和对猫的憎恶——我穿着土土的单褂，象所有古装片里的侠客一样，生着浓密的眉毛，盘着高高的发髻。

理想有了切实的土壤会萌发出更多切实的念头。我开始不断回忆从幼年开始就憧憬的片段。我已经可以看见不久以后的自己，挂着配剑，牵着通体雪白的马儿，在天山茫茫的雪域信步，夹着雪花的烈风不过只是阳春三月的细雨，把我的头发弄出湿润的造型，如果幸运的话——我是说幸运的话，将来我还可以牵着心爱女人的手，或许她很爱吃桂花糕……

当理想还没有继续下去的时候，我看见云彩飘过，刺眼的阳光变了焦，定在我眼前高耸大殿的门栏上——“嵩山派”——不知道同样位处嵩山的少林寺是否也在这山门里面，不过，我的理想是做个大侠而不是和尚！

我很难想象自己变成和尚是什么样子，我认为长着头发是很多理想的根本，我不大能够接受自己带着僧帽，牵着一头驴，另外一只手倒提着烧火棍，大风来的时候，把我的帽子吹走，晒把我头顶上的九个[illegible]——我想嵩山派还是不错的，至少没有那么多的清规戒律。

还好，当我看见我师傅的时候——他也留着头发，稍稍松了一口气，这至少说明江湖很正统，并没有把嵩山和少林混为一谈。更欣慰的是，师傅也并没有提酒色钱财的问题，他只是给了我一把木剑和一件衣服，并且传授了我最基本的武功。我急不可待的配上剑，穿上外套——现在看起来真的像那么回事了，我的信念更加坚定了。

我迫不及待的出了山门，站在嵩山之巅，看着从脚下的山峦腰间经过的云彩被迫近西山的夕阳映得通红。

江湖么？

江湖！

我象儿时流着青鼻涕，用从自家抽屉里偷来的粮票在书摊上换武侠小人书看时的自己一样，急不可奈地闯了进来——这个长久以来一直憧憬着的世界

我要飞起来

我在看起来有些贫瘠的大地上狂奔，可以看见我的衣袖和发带在风中飘动，这是我理想中的效果——当我刚刚对自己的速度和造型感到满足的时候，我突然看见一个青衫纶巾的人从我身边飞翔般的跳跃，轻盈地落在了我前方的地面上，然后又是一个飞跃！！在他的身体发出一线耀眼的黄色光芒之后，他消失在我的视线里。

想起小时侯在后山的空地上放风筝，被高悬在空中只剩一小点的风筝用力扯动的时候，就有奋力一跃的冲动；那时和朋友比试勇气的最佳方式是，看谁可以从更高的地方跳下来，也曾经为此在左腿上绑了厚重的石块——这些可能都是和飞翔有关的理想。不安定的性格让我自己总不愿意呆在固定的高度看这个世界。

我对面前这个实现了我飞翔理想的家伙简直崇拜到了极点！我卯足了劲向他消失的方向奔跑，随即感到有些自卑——我的衣衫看起来有些寒碜，上边庸俗地装饰着一看就知道是人造革的皮钉，发带是灰色的，好象被尘埃玷污了许久，跑步的姿势也很龌龊。

大侠就该有刚刚的那种气势！风流倜傥，一飞冲天，旁若无人！我想我一定是有点糊涂了，而且有些气急败坏的恼羞成怒。但我马上又开始对未来充满了希望，不用过多久，我飞翔的理想可以在这里慢慢实现了，我一定也会象他那个样子，并且比他飞的更高，速度更快，衣衫更飘逸！

我突然希望幼年时和我一起玩跳墙游戏的朋友们，某天可以在这个江湖的某个角落出现，那时我们可以再次经历幼年时那段激动人心的往事。

我还在自我陶醉的时候，我奔跑的身体突然颤抖了一下。怎么回事??? 回过头来，一只张着血盆大口的恶狗抬起前爪向我扑来……

我可以活下来么

我……我……我还没有做好准备！

我已经惊异得有些……痴呆了。它又张开嘴巴，狠狠的咬了我一口，我看见自己的生命值瞬间在缩短。身体在剧烈的疼痛之下痉挛着，连手里的剑也……剑?！我可是个侠客啊！

[illegible]

为了[illegible]，我在瞬间做出了[illegible]每一个绝世的[illegible]一定都有这样的遭遇，万事定不会一番风[illegible]么

我的境遇可能比我想象的要糟些。在江湖里，原来四只脚比两条腿有明显的优势。

我在风景还不错的中原大地飞快奔跑——飞速逃跑，无心留恋景色。我每一次身体的战栗都意味着与死亡距离的贴近。我可是初入江湖啊！在我所有抱负还只是理想的时候，我作为一棵好苗子可不能这么早的夭折了！！

我开始有点歇斯底里，在奔跑的同时，不忘疯狂的大喊着：救命啊，救命啊！

难道江湖就是这个样子?！

江湖里的绿帽子

没有象 007 里一样，直到生命的最后关头——终于有人来救我了！

他叫潇湘水云，是我在江湖里第一个朋友。

不过说实话他长的有点丑，那时的他穿着黑色的铠甲，拿一把绿色的宝剑，更加怪异的是——他带着一顶绿色的帽子！

不过这丝毫不会影响他成为我救命恩人这个事实。

他只是随便的发了一招，怪物就扭转了头，对着他咆哮。随后绿帽子又发了一招，那只可怜的狗就安静的躺在那里了。

事后，我们找了一个可以看风景的山头坐了下来，那时或许应该有二两白干什么的，才更符合江湖的气质。丑的人心地都很善良，我看着他的绿帽子，详细的介绍我的境况，再耐心的听他唠唠叨叨的告诉我他闯荡江湖的经验，最令我激动的是他还给我一大笔金钱——起码我那个时候认为已经是一笔天文数字了。

最后，我们站起身，象所有书

[illegible]自己的角色。

他临走的时候，对我用了一个什么功夫——让我眩晕[illegible]了一阵子，当我再站起来的时候，已经看不见他可爱的绿帽子了。不过我发现我可以快速的奔跑和象飞行一样的跳跃了，我的欣喜一下子就把记忆里的他冲跑，开始不停的对山丘和平原施展我敏捷的身手，不过这种快乐只持续了一小会，我马上又变成了一个普通人。

我找到一处草地坐下来，那个我在江湖的第一个夜晚，我用充满好奇的眼睛看这个世界的同时，突然意识到了孤独。我想明天，对，明天，我要去找些朋友。

“笑傲江湖”是一只曲子，需要鼓瑟齐鸣。



我变成了一个厨师

我变成了一个厨师！

这是我始料不及的。那天我从太行山采了好多的田鼠肉——这些过程全是无意的——突然有个人对我大喊：帮我做点吃的吧！

我么？对，是我。可是……可是怎么做啊?

他立刻放弃了刚刚哀求的口气，开始以一个长者的口吻和我说话，经过一番简单的交谈之后，我开始了作为一代大厨的成长之路。

我想一个大侠也应该多才多艺的，不能在琴棋书画上有所造诣，起码让自己变成一个美食家。不过我和洪七公的区别就在于，他不会自己下厨，所以只能做一个乞丐大侠。

我开始不停奔波，从太行山区的白毛野猪，到黄淮平原的汉血马奶，从鄱阳湖底的深水白虾，到玉女峰的血燕窝……我不停的穿梭在中原和西域之间，从深水向峻岭攀缘——目标只有一个——我要变成一代大厨！

我没有想到，自己的理想转变得如此之快，我突然厌倦了打打杀杀的江湖生涯，当我安逸地做着烹饪，然后看着自己或是别人津津有味的品尝着我的美食的时候，心里是莫大的满足。索性江湖上还有一大群好“食”之徒，我用我出色的烹饪技巧结识了江湖中的一大票“食客”。

“文章本天成，妙手偶得之”——生活和文字有一样的惯性。在你给生活规划好即定轨道的时候，它总是走了型。我总以为我在江湖里的生活，会拒绝扮演如同生活中一样的小角色，但我现在安逸的和一帮狐朋狗友在一起，天天看着湖光山色，品着山珍海味，说着江湖里的八卦，兴起的时候到山间打些野味，原先的雄心壮志早就随遇而安了。

直到那天——那天

茵茵

遇见茵茵的那天，我正在鄱阳湖采虎纹鲨鱼。我突然听见慌乱的呼喊声，女子的呼喊声！转过身的时候，我看见一个女孩子正在和一只凶狠的鬼螺纠缠着，已经精疲力尽。

若干年后也许我还会记得我的英雄壮举。我未假思索的抽出腰间的飞烟剑刺了出去——从幼年时就存在的理想终于实现了。

鬼螺在我刺出那一剑后，将它凶恶的触角伸向我。我的英雄气概没有感染这个可恶的东西，我们就在这里展开了拉锯战。它比看起来要厉害得多，在一阵狂热的英雄救美的激情之后，我发现它比想象的要更加可恶！在它的生命还有一线的时候，我突然发现我的精力已经用完了，我的内力已经耗尽了，我的生命也只剩下一线了。

鬼螺突然周身被纯黄的光环照耀着——它要放大招了！我不禁绝望的闭上了眼睛：天那！我第一次“壮举”就这样结束了? 温柔的气流在怪物击中我之前的那一瞬间先把我包围了。是茵茵！茵茵舒展的手臂还没有放下，她用它最后一点内力，为我加了一线的生机，我睁开眼睛，“蟠龙十式”——我发了这招出去，用我最后剩下所有的力量

我们坐在鄱阳湖边，身边是鬼螺的尸体，我们看起来都有些狼狈，却丝毫不影响我们劫后余生的喜悦。望着辽阔的湖水，我们俗套的说着江湖上的客气话，然后说着这些日子以来在江湖的种种经历，所有的朋友，还有悲欢和离合。我们之间有一种微妙的关系，关于交织在一起的救命恩人的关系是我们相识的基础，它有些奇妙。

那天在网络的两端，是个寂静的夜，在江湖里也是繁星点点的夜，我们数着星星从江湖开始，却没有在江湖止住——在网络上，江湖上，或许人与人之间就是这样单纯而缺乏戒备的。我们除去许多虚假的蒙蔽，把心灵摊开在这里，其实所有的一切都是简单的。

在初冬早晨薄雾散开的时候，我们约定在第二天的这个时候在这个地方见面——相互珍重之后，我看见她乖巧的辫子在空气里划了优美的弧线，然后消失在江湖里晨光初现的方向。我想起很久以前的潇湘水云——那个绿帽子，他也是这样转身之后，就一去不回了。

第二天

第三天

第四天…

我不停的在江湖里搜索着她——也许她遇到了什么不测？我不停的给她找消失在江湖里的理由——我们终于没有象所有小说里一样有什么美满的结局，甚至连一句山盟海誓都没有，唯一可以伴我度过这些寂寞夜晚的就是那天关于星空的浅浅回忆…

江湖是什么

我要离开了，我在找一个合适的时机，当大家都还记得我的时候——现在应该是最适合的时候了。我想这和我在现实里的生活也是相通的，我以为我可以痛快的抛了所有现实生活的样板，在江湖里随心所欲，但是终究还是不能说服我自己。

走的那天我找到了几乎所有的朋友，在思过崖上他们什么都没有说，仿佛都可以洞悉我离开的理由。

“我们为你放烟火吧！”

那一瞬间，整个思过崖上的兄弟姐妹们将自己的绝学都施展了起来，在纷繁的光影之中我又看见了我曾经的理想，现在究竟实现了没有? 我和他们一样都在笑着。

我坐了下来，听着鼓瑟齐鸣中的《笑傲江湖》的曲牌若隐若现 ■



ONLINE GAME

魔力日记
一个封印师的酸甜苦辣



文/雪鹰

第一天，在朋友的诱惑下我踏入了《魔力宝贝》的世界。仔细地研究了一番杂志上的新手指南，决定当一名骑士，但是在顺利地完成了国民任务、就职见习骑士之后，因为挣钱困难而放弃了，第二天，打定主意做个诚实勤劳的武器修理工，可在旅馆叫了半天也没人光顾，于是再度放弃了，第三天，带着一脸傻笑的白袍红衣封印师登场，既能抓宠卖钱又能战斗冒险，很好！

第四天，就职见习封印师的过程非常顺利，在灵堂打到小石像怪的卡片后，就泡在东门外砍柴挣钱去美容，LV3 就拥有美丽满点的姣好面容，然后买了 3 张飞行系封印卡，只扔了 2 张就成功捕获。有了良好的开端，兴趣立刻浓厚了。

第五天，一边练级一边抓宠，最初是小蝙蝠与哥布林，当时的宠物价格还没下跌，一只哥布林也能卖个 200 元，唯有小蝙蝠销路极差。没有打卡也很快到了 LV10，可以去打树和黄蜂了。扔了满地的树练到了盟约 2，还顺手抓了几只 LV6 的黄蜂，挣了些卡片钱。要知道 LV1 的黄蜂难抓啊，而且我的等级又不高，不可能一直泡在纯点（其实那时还根本不知道黄蜂的纯点在哪里）。那时市场上很少见到 LV1 的黄蜂，所以别看是 LV6，能力好的也能卖个 800~1000 元。其实我自己用的黄蜂也是 LV6 的，养大了以后觉得也挺管用，并没差到哪里去。或许是出于封印师的自尊吧，我的宠物全部是自己抓来的，没有向别人买过宠物。所以在 LV30 之前一直都是以黄蜂为主力，这个从 6 岁才开始收养的小家伙也挺卖力，练级打 BOSS 都能帮得上忙。

第八天，厌倦了附近的冒险后，就央求朋友带着偷渡去亚村抓冰树和鸟人。谁料想，此时的冰树已经不值钱了，半天才卖出一棵，鸟人反而好卖些。于是便在村口单练，等级上去了胆子大了，便拖着朋友去狗洞。最初不知道怎样能遇到 LV20 的狗狗，在洞里瞎转了半天，翻遍了各种攻略都只写着“用 LV20 的狗和亚村的某某人交换 LV1”。难不成要自己养到 LV20 吗?！焦急之间发现一只狗狗悠闲地站在地图上，上前交战才发现居然是 LV22 的！狂喜啊！于是整天拖着朋友们去狗洞，并让他们每人清出 2~3 个宠物空格。最风光的一次，抓了 10 只狗狗在东医西边的十字路口一溜排开，很有成就感呢！因为开价不高 1500~2500（那时狗的市价平均 2500 元），所以 30 分钟内全部卖完。这恐怕也是生平第一次尝到赚钱的甜头——之前抓的宠，大多半卖半送给朋友们了，剩下能力差的卖市场也最多挣几个药水钱。

第十天，身家少说也有 1 万多元了，腰杆自然挺多了，于是尽管离 LV20 还非常遥远就开始冲盟约 3。打卡练盟约不打卡练级，抓宠打石头卖钱，虽然不富裕但日子过的还算滋润，买了装备药水卡片后总能留个万把来块钱压箱底。

二个星期后混到了 20 出头的我便在朋友的带领下过熊洞去海底溜达。当然第一时间是抓头憨厚的熊熊当肉盾，至于海底 2F 是万万不敢去的。说起来也挺害臊的，我是非常保险主义者，说白了就是胆小怕死，死了不算什么但魅力跌不起啊！所以别看我已经 23 岁了却还没被飞过，也没打过 BOSS。终于有天被朋友拽去请熊男喝茶，比想象中轻松地完工，然后又被拖到狗洞打改造僵尸。这次就比较辛苦了，伙伴们一个接一个地趴下，最后只剩 1 人莫名其妙地就这样过了，习得明镜回城，心血来潮地找阿蒙聊天，居然唱歌了！要知道，朋友中 LV30 的封印师都没唱歌转正呐！所以当我四处传播“唱歌啦！带我打树精转正吧！”，几位等级比我高出 N 多却还是没能唱歌的朋友们就特别郁闷。HO~HO~~

树精打了 2 次，第 1 次没有传教全部阵亡，第 2 次总算胜利完成任务，迫不及待地登出回城鉴定后飞到维村找长老，然后再回城找就职人……获得的回答却是“你目前能力还不到！”我倒！胸闷啊！幸好还有 1 小时的打卡时间，咬咬牙买了 200 张封印卡冲到熊洞里打剩 1 只熊后对着它狂扔卡片，卖狗卖熊的积蓄就这样全烧掉了（汗~），不过 LV24 转正还是让我美了好一阵子，每遇到一位朋友就要他（她）看我的称号，恨得旁边 25 以上没唱歌的朋友都想 PK 我了^^b。



转正后就整天巴望着过海啦，前后见过沙沙十次，在他的崩击下第一次尝到了被飞的滋味。身边的朋友都拿了戒指就是不肯给我，每次去找沙沙都要哦啊走啊的，浪费了不少时间（最绝的一次是 2 个小时都没遇到），但每次过海时他却老是跑出来打招呼，甚至有一回连续两次遇到！第一次过海是朋友老婆的姐姐的老公带过去的，没来得及去奇村，直接把队伍拉到了流星山。因为第一次过海，感觉特新鲜，也不知道去流星山干嘛，反正跟着大队走呗。学了吸 2 买了一棵烂树拿了颗陨石，心满意足地回城。没想到烂树超…难养，我和饲养师的朋友都被折腾的几乎要发狂，后来才有朋友指点“去学明镜吧”，之后每每组队时都少不了把烂树拿出来练练，当拿到那棵金灿灿的黄金树后，却发现只能当个醒目的招牌。

封印师的好处就是朋友们都会拿打到的卡送你，也随时会有人非常乐意地陪你去抓宠，当然条件就是以宠来交换啦。最初朋友中没人有热沙戒指的，只能整天在海底边练级边等人带过海，然后与朋友在螳螂的纯点转圈。这时候螳螂已经满街可见了，价格也压到了 4000 以下。就和以前一样，我最初抓的几只全部是给朋友们的，满足了他们后才能卖市场。第一次卖就被人狂压价，攻 49 的螳螂被说成是中偏下的，理由是网站上都写极品是攻 52 呢！可我在纯点转 6 个小时最多只能遇到 3 只 1 级的（有次转了 2 小时 1 只都没遇到），而且攻 49 是我抓到的最高级别了，别说 52 了 50 的都没看到过，大多是 46、47 的。以前卖宠时大家要求都不是很高，现在各个网站都贴出什么极品标准，很多人都按照那标准来衡量，天知道那些极品要多好的运气才能抓到啊！之后抓赤目螳螂的感受就更深了，运气好的时候一天可以抓 3 只，运气不好的时候几天都见不到 1 级的影子。而且还特难抓，以 LV1 的赤目螳螂为例 HP 为 80 点左右，步骤是让伙伴们先把 NONO 宠收起来，然后 1 人负责清除旁边的敌人，其余的人全部防御，封印师用陨石魔法砸 3 下（第 4 下必死无疑，少砸了又封不住），然后用 3 级或 2 级封印卡封，3 级基本 1 次成功，2 级的话多半要扔个 2~4 张。2 个星期一直在风洞纯点转悠的收获是 7 只赤目螳螂，其中 3 只攻 48，剩下 4 只都是 46、47 的，自己留一只其余全部 1 万/只给了陪着抓宠练级的朋友。除非朋友预订，我已经根本不想再浪费时间在风洞抓那几小时都未必会出现的 1 级赤目了，高价卖到市场上发笔横财更是不敢奢望。

30 出头后会过了露比小妹妹和法而肯大叔，听到了即将开新地图的传言，便开始了疯狂的练级生活。每天就是飞到加纳单 P 仙人掌，升级不但快卖石头也攒了不少钱，足够练盟约 6 了。但在那里最郁闷的是，扔了 4 张 3 级卡 6 张 2 级卡都没抓到 LV1 的兔耳仙人掌，最后居然用 1 级卡抓了 2 只！随着时间的迫近，也陷入了天昏地暗的无聊练级地狱，可惜最终在停机之前离 LV40 还是差了 11 万 EXP。

再度开机后的第二天，终于踏上了新土地，第一次看什么都新鲜。记得有人还说过新岛是封印师的乐园，那时也这样相信着。然而……去抓白狗，卡是靠朋友送的，陪去的在抓了一只后就声称有事先走了，留下我一人在纯点遭遇 2 战差点死翘翘，狼狈逃回去。唯一的白狗自己都舍不得用，从 1 线叫卖到 8 线，半天后终于以 2 万卖掉，狂喜啊！第二次拖朋友去抓已经是几天后的事情了，毕竟到 LV40 的人占少数，肯浪费时间陪你的人又是少数，这次是转了 2 小时才抓到 1 只。之后就没什么人有时间陪我去抓狗，只好独自一人去镜宅打老鼠卡，在这里最郁闷的事情发生了！卡没打到却飞了 2 只 LV1 的老鼠，当有了图鉴后却连 LV1 的影子都不见！只好无聊地练盟约 6，幸好从城里来回运宠比较方便。但我觉得也没象网站上说的那样，1 小时赚 1 万多。我基本是买 60 张封印卡、打卡 1 小时进镜宅练盟约，但因为敌人都是银卡级的，平均 2~3 张卡才能封 1 只。所以 60 张卡抓 25 只宠，扣除成本 4500 元，卖店里的净利润是 6000~7000 吧。但是还要考虑到修装备和药水钱，而且基本上因为单练太无聊而很容易睡着。

我没有什么生产系的副 ID 来养，光练主 ID 就已经时间不够用了，所以对于钱没有太大要求。宠基本是市价的一半甚至白送给朋友们，多余的才卖到市场，但被人一砍价就没了方向，或者一哭诉“我只有这点钱，大哥行行好吧”，看对方等级很低于是也就心一软便宜地给他了。对于我来说只要够钱买些装备卡片就满足了，好的装备一直是舍不得用存银行的，身上永远是朋友用旧的二手货或者是廉价买来的练功装备，只有打 BOSS 时才会提出极品装备而且一定要站在 BOSS 面前了才换上。所以每当有人对我说“封印师才有钱呐”，我就无言以对。不过若是让我再次选择职业的话，多半还是会选封印师，虽然战斗技能只能到 LV2、武器只能装备 3 级的、调教连魔法师都比不上，不过练宠快（我的赤目螳螂在 2 周内升到了 LV35），敏高有急救，综合能力尚可，更何况抓宠确实是非常快乐的事情，尽管经常打不到卡片遇不到 LV1 的宠（笑）。

以上就是我的“魔力”生涯了，写出来与大家分享，望朋友们不要见笑。欢迎跟我定购宠物，更欢迎陪抓宠的高阶战士，想交朋友的，可以对我微笑。■



倚天终极人物养成揭密

文/无语凝咽

如果你是个练级狂人，如果你特别有钱，如果你有一大堆朋友帮你，如果你最爱吃苦，如果你想追杀 GM……你可看以下的文字。

我想大家都知道终极人物应该是一个 200 级的人物，那么他的三围之和应该是 600（不加装备）。我设计了四个角色的分配，如下（介绍顺序：人物工会 + 练功方向 + 职业备注）：

矮人：战士工会 + 黑暗工会 + 骷髅宠物（主练力量 + 敏捷）：黑暗斗士，一个令人神往，却让你倾家荡产、焦头烂额的职业。

男修罗：战士工会 + 教会 + 小猪宠物（主练力量 + 魔法）：圣武士，一个好练的职业，有时你很难区分他和光明法师。

女修罗：魔法工会 + 黑暗工会（主练魔法 + 力量）：黑暗巫师，有前途的职业，如果有骷髅宝宝了，她就是"屠龙刀"。

精灵：魔法工会 + 教会（主练魔法 + 敏捷）：光明法师，最好练的职业，最有前途，如果你是个好人会有很多人做朋友。

15~100 级光明法师的天下；100~150 级圣武士的天下；150~180 级黑暗巫师的天下；180~200 级黑暗斗士的天下。200 级以后大家平衡了，谁也杀不了谁，谁也离不开谁。

另外，以上的战士都可以兼职弓箭狙击手，而魔法师要兼职的话就要放弃生命强化练习加速魔法。四个角色做狙击手各有优缺点，我们先来分析一下狙击手。

一、狙击手

（战斗工会：随意，建议战士工会；信仰工会：随意，建议教会）

因为狙击手不是一个正式职业，只分析一下它的利弊，不讨论装备和练法。

黑暗斗士兼职的话，优点：命长，可以抗两下打；跑得快，有骷髅宠物，不过它也会暴露你的存在；关键时候可以冲上去拼命。缺点：隐身靠吃药；感知靠吃药；治疗靠吃药；魔防低，尤其是火炎魔法，没有瞬移不能逃命，千万不要靠跑逃命，魔法可以追出屏幕的。

圣武士兼职的话，优点：命长，可以抗两下打；跑得快；可以自己治疗，有神佑。缺点：隐身靠吃药；感知靠吃药；如果被魔法师发现也就快死了，换装备上去拼命也来不及；没有瞬移不能逃命。

黑暗巫师兼职狙击手，优点：冰防高；可以自己治疗；可以隐身、感知、瞬移；有骷髅宠物，不过它也会暴露你的存在；死之前可以用魔法与敌人同归于尽。缺点：命短，一打就死。

光明法师兼职狙击手，优点：有神佑、冰防高；可以自己治疗；可以隐身、感知、瞬移；死之前可以用魔法与敌人同归于尽。缺点：命短，一打就死。

二、黑暗斗士

理论三围：280、220、100

终级装备：神力战甲头盔、骷髅王冠、天使之盔、狂剑 +8、狂刀 +8、超人手套、超级骨链、超级骨盾、高级斯芬克斯战靴、超级蛇皮鞋、圣石戒指、传送戒指、恶魔戒指

（注：以上的三围和装备只是一个方向，可遇而不可求，大家可以量力而为）

出村后应该反其道而行，入教会、魔法工会。不要去砍树、挂敏，找你的 100 级铁哥们，由他挂着你用火球把你的智力迅速练到 80~90。如果是巨富的话，在初期吃蓝瓶会快一些（为以后的战士不死术打基础，100~150 级，智力只有 50 的战士想要练智力到 100 是不可完成的任务）。这时你应该在 50 级左右叛变吧，加入战士的行列。由你的朋友挂树妖、树精，你挂力把力量练到 100~150，此时你还有治疗，买药花不了几个钱。经过漫长的苦练这时你应该在 100 级了，恭喜你！你现在可以叛离光明，遁入黑暗了。用钱把恶魔买到你可以支付的程度。一开始没有治疗你会很不习惯，没关系，考验你经济实力的时候到了。买药、买血，花钱就象流水一样，最好的办法是找两个练光明法师的朋友（在以后的生活中你就是他们的刀，他们就是你的生命）轮流帮你加魔盾、加生命强化、加血，他们顺便挂力、挂魔法。建议你买武器祝福术，可以弥补你的经济损失。如果经常打到乌盾、狂盔、厉斧、石戒之类的好东西说不定还赚钱。但你在 150~170 级的时候要挂敏到 200 学神速，这时才是一个黑暗斗士的雏形。以后你的任务就是在光明法师帮你加魔盾、加生命强化、加血后，恶魔、狂暴冲过去一刀秒怪，给敌人的感觉就是在新手村遇见了狂战，连切换到物品栏吃药的时间都没有。或做光明法师的活骷髅宝宝，指哪打哪，看见混沌怪也要勇敢的冲上去，别想离开他，否则即使你是盖茨也会破产的。最后特别要提到的是，练黑暗战士的玩家要有我不入地狱谁入地狱的勇气，你在 50 级和 100 级两次转会的时候就知道为什么叫黑暗战士了，那时你会感觉一下子弱小了很多，原来轻易单挑的怪物会令你不敢靠近，整个世界都是黑暗的。熬过了这两次转型，你才有脱胎换骨的感觉。

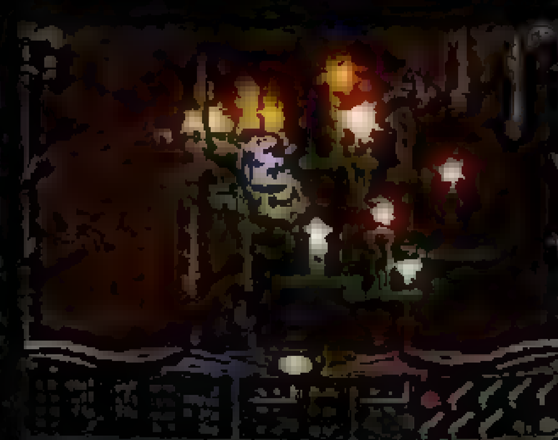
随便提一句，有人说 50、200、150 的高敏战士没有用，其实他错了。这种角色如果转会到魔法工会 + 教会，带齐最高的防御装备做培养终极角色的教练，由他来挂老 100 级以上的高级怪别人来挂力、挂魔法，按小时收费，一次大概可以带 10~20 个学生（如果你看有多少人挂猪妖，就知道生意有多好做了），每人收费 5000/ 小时，一小时就是 10 万，如果有人挂通宵的话 10 小时 10 万（因为通宵不能挂魔法，会打死怪物的）。再雇 2 个护场的，定时来帮你修盔甲、把不交学费想白吃白喝的赶走，一个月下来，刨去给护场的工资你就是《倚天》的首富了！这时你再随便在加血的间隙，搞搞商品买卖即不影响教学又有外快赚。有了 1000 万你就可以成立挂机教练学校，成立小学（挂初级怪）1000/ 小时，中学（挂中级怪）2500/ 小时，大学（挂高级怪）5000/ 小时，研究生班（专门挂 10000 点生命以上怪来练大魔法，注：本人发现这是智力升级最快的方法，你用魔法分别打 10 下树怪和龙怪就知道其中的区别有多大了）????/ 小时。然后分拆……上市……发行股票……控制《倚天》的物价……哈哈，一代金融巨鳄索罗斯就此诞生了！！……如果你照着我设计的成功之路暴富的话，别忘免费送我去你的研究生班进修进修。：）

三、圣武士

理论三围：200、300、100

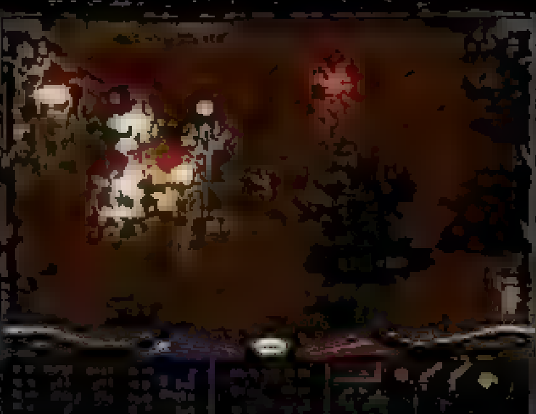
梦幻装备：神盔甲、骷髅王冠、天使之盔、利刺、软甲手套、超级领主项链、超级铁盾、超级骷髅盾、高级斯芬克斯战靴、超级蛇皮鞋、圣石戒指、神蝎戒指、传送戒指、恶魔戒指

（注：以上的装备只是一个方向，可遇而不可求，大家可以量力而为）



圣武士同黑暗斗士比较，虽然都是战士工会但在三围和装备上有很大的差别。黑暗斗士的力量占绝对优势，而圣武士的敏捷令人感叹，这是因为二者练级过程的不同。黑暗斗士在敏捷到达 200 学会神速以后，不再需要对敏捷有特殊的要求，而且黑暗斗士加完恶魔、狂暴（情况优裕的话，还有魔法师加魔法盾、生命强化）理论攻击力可以到 180，小有成就的也可以到达 100 以上，可以做到快速杀敌、保存自己。这时一般战士也有把利刺在手，加上用毒的功效，攻击力的增长速度远高于敏捷的增长速度（因为最后砍死怪物的人，有 1%~3% 的附加经验值）。而圣武士则不同，一般杀怪过程为：加神佑、狂暴、砍砍砍砍、加血、加神佑、砍砍砍砍、加血……直到砍死怪物，这一过程有很长时间消耗在加血和掉血的对抗中了，谁都知道挨打是加敏捷的，练到 200 级的时候，圣武士的敏捷如此之高也就不足为奇了。

再谈谈装备的区别。黑暗斗士的致命缺点是药伴终生，为了减少药品的消耗、降低经济负担，要求黑暗斗士的练级特点是速战速决，能一刀毙命决不用第二刀。攻击力的差距决定了被敌人攻击的次数，例如：一个战士砍一生命值为 300 的怪，在高攻击力下每刀砍掉 80 点血，怪物 4 刀毙命回砍了战士 3 刀，在低攻击力下每刀砍掉 70 点血，怪物 5 刀毙命回砍了战士 4 刀，你是愿意挨 3 刀还是 4 刀？所以黑暗斗士的装备主要为攻击套装，115 和 120 攻击力的区别可能就是同归余烬和敌死我活的区别。而圣武士就优越的多了，他有治疗、高疗、完全治疗、神佑，相对起来经济上的负担比较小，我一管血砍不死你，我加满了重新来过，直到拼死你为止。因为加攻击力的装备一般防御比较低不适合圣武士的消耗战术，这时圣武



士就有命中套装和防御套装可选择，考虑到 PK 时对速度的要求，我为圣武士选择了命中套装，其中利刺弥补攻击力的不足（因为没有恶魔的特殊攻击效果，狂刀 +8 不适合圣武士）；软甲手套的超强防御是绝对的选择；铁盾加生命、骨盾加命中，玩家根据个人喜好选择。

修炼过程：出村后应该反其道而行，入教会、魔法工会。不要专门去砍树、挂敏，找你的 100 级铁哥们，由他挂着你练你的智力，强烈建议挂树怪、树妖、树精，因为在魔法用尽恢复的过程中，你可以随便挂你的力量（智力要练到 90，为以后的战士不死术打基础，100~150 级，智力只有 50 的战士想要练智力到 100 是不可完成的任务）。这时你应该在 50 级左右，你已经可以自己挂树怪了，70~80 的时候你可以挂树妖和猪妖。不过，如果为了最快速度，还是朋友挂高级怪你练，朋友不在的时候自己挂（注意你要主练神佑，魔盾辅助，火球少用，因为将来你不会有魔盾伴随）。注意你的级别变化，当级别到 90 的时候，力量要到 100，转会吧！好处多多，准备一对石戒指在身边，恭喜你！当战士的专利石戒指戴在你的手上时，你会发现攻击力涨了 6、生命涨了 60，惊喜啊！！！作战的方式没有太大的变化，可你会发现需要加血的时间比原来长了。这时圣武士已经诞生了，你只需在 150~170 级的时候要挂敏到 200 学神速为 PK 战努力，别的任务就是：看猪太胖不顺眼，砍！吸血鬼太瘦摸的不舒服，砍！罗马不胖不瘦没什么特点，照砍！！——我很菜，您的刀别招呼到我身上就行。：）

前面谈了一个隐藏职业："教师"，下面说说"杀手"和怎么打狂装！

杀手就是精灵射手的兼职工作。你遇到恶意 PK 的人了，找我，我让他死十次八次；你遇到骗子了，找我，我叫他死的不敢上站；你和某某玩家结仇了找我，我……会帮你们调解：）。杀手一般是实力派的骨干，甚至帮主，朋友众多、实力雄厚，他应当具有掌握局面的能力，不会一味的偏袒朋友，主持公道是他的原则，当然帮忙后有一些小报酬也是应当的。：）

首先声明我是在连打了 3 件狂装后才写下这段文字的（别找我买，我用了一件，珍藏两件，我写了这段文字，也许以后再也打不到了。其中两个是用精灵打的，一个是用修罗，下面会提为什么）。在讲怎么打狂装之前，我们先从武器祝福书谈起。也许有朋友会说，祝福书我也知道，可我买不起啊，再说游戏里也不会保证人手一册。：）没关系，我们只要从祝福书本身知道游戏中有一个暗藏指数——幸运度就够了。幸运度决定了你打怪物可以爆的东西是 10e 还是一个利刺（当然稻草人身上不会有利刺，我们只谈在可以爆的范围内尽量大，特别是狂装！：）狂装一般会在野猪怪以下的超低级怪物身上爆出（我的三件中两件是野猪怪，一件是山猫）。那么幸运度是固定不变的还是变化的呢？我个人认为是随时变化的，而且有三个特点：新人比高手幸运，攻击力小比攻击力大幸运，和怪物纠缠的时间长比时间短幸运。根据这三个特点，我们就可以很容易的制订出作战策略：用 15 级以下的新手，不要拿你的木剑、戒指逞能，打它一下然后多挂一会（我曾经用一个 8 级的精灵挂两只山猫 10 分钟，然后一脚蹬出狂装）。有人会问我 100 多级了，即使空手连树怪都打的死，还怎么和山猫纠缠啊？别忘了，你还有第二角色，还有机会。有人会问有那么好多挂树妖的人，为什么不是每个树妖都出桃木啊？我认为和人数太多幸运度会降低有关，而且虽然都下刀了，戒指、项链可没有下，而且爆越高级东西要求幸运度越高。有人会问你为什么不靠打狂装赚钱啊？跟我同时打《倚天》的现在都是顶级高手，我已经落后了，我还跟山猫纠缠什么啊，还不抓紧每一秒。

最后提几句，在游戏中一个角色一生中可以打到的高级装备是有限的，不会因他的级别高就可以打很多（新手可能拼了小命杀了 10 个怪，得到 1 件好装备；高手可能要杀 10000 个同样的怪，才可以得到 10 件。不知道在游戏中混的时间比较长的玩家认同这个比率吗？这应该是游戏的特别设定。你可能第一次打树妖就有桃木，从此以后一无收获）。同时如果你打出过狂装你很难拥有第二套狂装，除非是你买的。还有最关键的就是以上的文字都是我根据我个人打狂装的经历写的，对幸运度的分析只是我根据打出狂装的结果总结出的，我的经验不敢独享，写出来与大家分享。也许事实与我分析的有很大出入（GM 也不会对这种关键问题解答的，不是吗？：））这段文字只代表了我个人的想法，如果你照我的方法没有打出狂装，请不要扔板砖。如果你确实打出了狂装，请你把你的喜悦化为帖子，与大家分享好吗？：）有人也许没有足够低级的角色可以使用，我提醒你一句，主页上标明了新角色有四天的免费期。明白了？祝你好运！



疯狂原始人 STONEAGE ARENA ON LINE

自《石器时代》推出以来，其PK场始终是玩家们最乐意去的地方，经常看到一队队的玩家带齐了各种武器道具、宠物精灵，在你来我往中使用各种战略战术，切磋着技艺。感觉上，石器的PK就像是一种运动或者说比赛项目，而想要疆场上长胜不败，想要够资格和高手过招就要练功练宠，君不见石器世界人人练宠，个个合成，虽然其中不乏有练宠合成的极大乐趣所在，然而每练一个适合PK的人物都要花费很多的精力。因此，为了让玩家能够更多的专注于PK的战略战术，创造一个公平的战斗环境，华义国际适时的推出了《石器时代》衍生做品——专门强调在线PK的网络游戏《疯狂原始人》。

原始战士随意DIY

申请会员注册账号后，即可进入《疯狂原始人》的服务器，来到这个令石器玩家倍感亲切的游戏界面之中。首先要选择人物及其属性，这里将提供500点的点数分配，并且可以在游戏中随时修改，也就是说，你想要变成什么类型的人都可以，攻人、敏人、血人，都只需调整一下属性点数即可！另外，这里的人物装备道具也都是可以直接领取的，要怎样配合人物属性装备物品全凭玩家自己的意愿，不过每次战斗完毕，都要记得回来补给哦。然后要做的就是领养心爱的宠物了，打开宠物栏可不要惊讶得目瞪口呆啊，里边的宠物不仅三围强悍，许多还是《石器时代》里不曾开放的梦幻宠物，像金色暴牙、黑色人龙扬格斯都随你挑！而且每只宠物的技能都是7项，学习背水2、三段攻击后更是如虎添翼了。人强宠壮后，就可以准备开战了。

战斗的进行

选择游戏大厅后会出现"建立战场"和"选择战场加入"选项，"建立战场"时可以写明对战斗对手的要求，比如只有老虎级的玩家可以来挑战，或者规定战斗人数是单挑还是二对二配合或者是五对五的团P。如果有人来挑战，准备完毕选择开始就可以战斗了。基本上《疯狂原始人》的战斗和《石器时代》相同，战局开启后，进入等待指令的状态，倒计时25秒，由右方的指令窗口选择指令，组队作战时，则要每个玩家自行下达命令完毕后才会展开一轮攻击。如果宠物也参加战斗的话，只要先从宠物技能表中选择一项指令，攻击或防御或等待……一轮战斗结束后，会再度回到等待指令的画面。

声望等级的划分

《疯狂原始人》里的声望是按PK等级来划分的，以6大类宠物来作区别，共分为18个等级。最高等级是"三琛龙"——代表PK的最强者，能够获得这个殊荣的玩家，每个服务器上只会产生三名，其次是按照雷龙、虎、象、羚羊、乌力等各级来区分的，每位玩家刚进入游戏都是"单乌力"级，要打败对手获取积分才可以逐步升级。积分的累积是靠打倒对手和宠物的多少来计算的，当然如果对手的声望等级越高，那么你获取的积分就会越多；要是和比自己等级低很多的玩家对战，胜利了所得的积分也是微乎其微的，如果和高等级玩家PK，有时候失败了反而也会有声望的小许上升，而且团队PK会比单人PK声望来得多，战斗中如果逃跑也会加倍扣分。







家族的成立

游戏中声望达到一定的级别就可以申请成立家族，寻找志同道合的朋友一起为家族的繁荣努力，家族最低人数为5人，最高可有150位族员。《疯狂原始人》里的家族实力要靠战斗来攀升，族员间的相互配合、团结、研究好战略战术是很重要的，名列前茅的强力家族还可以得到额外的嘉奖。

游戏中的聊天

在游戏大厅，所有的玩家都可以相互交流，有一个类似于聊天室的界面，可以显示同一个服务器内在线的玩家，如果选择对"全部"玩家聊天那所说的话将会显示给所有在线的玩家，或者选择对"好友""家族"讲话，那么说的话将会被相应的对象接收到，可以相互联系呼朋唤友的开始战斗。

语音功能建立

《疯狂原始人》里边增加了爆笑的语言，玩家只要在"设定"功能中将语音开启，在游戏对话框中先输入"/"，再输入"1-34"的数字，相应的就会出现可爱爆笑的语音，像"好啦！好啦！再等一下啦！""嘿嘿嘿！你叫破喉咙也没人会来救你的！""猛男！你要保护我呀！"想象一下这些语言由甜甜的女生或者深沉的男音喊出来会是什么样子呢？

游戏中还有许多其它功能，像手机短信的发送，家族强者排行，装备宠物也将随着游戏的发展而逐步增加增强等等。《疯狂原始人》预计于6月份上市，届时玩家必将龙争虎斗一番，让我们期待着在原始世界疯狂一把吧！■（文/乱舞）

疯狂原始人 华义国际 2002年6月 | 网络游戏、OG1 简体中文 | B



DROIYAN ON-LINE 决战

相信玩过"异尘余生"系列的玩家，一定都对游戏中荒芜的大地和残破的废墟有着深刻的印象，《决战》给人的感觉正和《辐射》一样——同样的荒芜、同样的幻想、同样的难以捉摸。在《决战》的世界里，环境的恶化使人们不得不进行太空移民，但是因为可利用资源的日益匮乏，加之长达40年的城市间的资源战争对物资的巨大消耗，人们至今无法集齐全部材料完成移民船的建造工作。最终，人们不得不改变策略，利用仅存的人力物力建造可以飞向附近行星的小型飞船，然而，就连这件事也不是那么容易完成的。到底谁是最后完成任务的人或城市将由玩家们来决定。



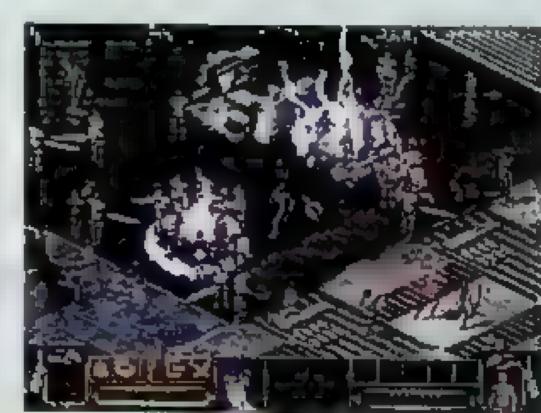
如果有人问，在网络里大家最想展现的是什么东西？那不用想，答案肯定是"个性"！毕竟在数百个玩家中，只有头顶着你的"符号"的那个人物才真正代表你自己，如何让别的玩家对自己印象深刻?！最简单的办法就是靠衣装、外貌和动作。《决战》的换装系统较以往不同，包括头盔、护甲、护腿和鞋4个部分，当玩家装备上不同的防具之后，人物的各部分外观都将有很大的变化，玩家可以随意搭配自己身上的衣服来显示自己的个性。此外，游戏还提供了各种人物面孔设定，玩家可以根据自己的喜好来选择人物的发型、肤色、脸型及五官，可以说是绝对的人物DIY。

《决战》的技能设置分为4大系——徒手系、权杖系、刀剑系和枪系。这些都是玩家在一开始必须选择的，一但选择了技能发展方向，那么在游戏中便无法再进行修改。可以说每个系都有自己的优点，徒手系发展起来之后，会变成生命力很高的"铁人"，权杖系则属于魔法派系，通常都会拥有良好的魔法潜力，而刀剑系属于比较中和的类型，大部分属性都很平均，没有什么特长，枪系则属于后援类的人物，近战相当吃亏，但是远距离攻击实力不容忽视。此外，每个派系都拥有自己的5种独特技能，可以在升级之后把自己职业的特点更好地体现出来。



《决战》的升级系统和装备系统借鉴了《暗黑II》的部分设计，当玩家升级后，可以得到一个属性增长点和技能增长点，然后根据自己的需要加到相应的属性和技能上。另外，游戏中的装备也有等级的区别，一些附加特殊属性的高级武器在商店里也是没有卖的，玩家必须靠打怪来获得，并且需要一定的等级才可以装备。

此外，与很多注重PK的网游一样，《决战》中的人物都有善恶值的设计，城市居民的等级依性向（善恶度）值划分为11种，包括：霸王（性向-5）、恶人（-4）、土匪（-3）、强盗（-2）、坏人（-1）这5种不受市民欢迎的邪恶等级，和好人（+1）、游侠（+2）、英雄（+3）、领袖（+4）、圣人（+5）5种正义等级。因为游戏规定人物死亡时会掉一定的经验和财物，所以根据居民等级的不同，所掉财物的几率也会随性向的提升而减小，人物性向是负值时，掉装备的可能性也会大大增加。这种设置也从很大程度上限制了恶意PK的产生，因为玩家每PK一人，所降的性向也会很大。

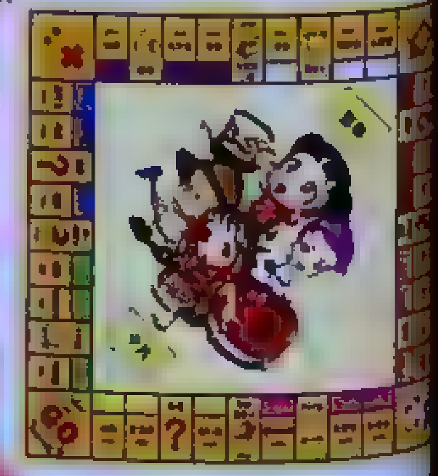


另一个值得一提的游戏设计就是要塞，它是《决战》的世界中唯一拥有丰富资源的地方，因此对它的掠夺也是游戏的重点。获得要塞就必须先成立军团，军团成立条件为30级、10万金币的英雄，达到这3个条件的任何人都可以成立军团。军团成立之后必须不断地扩张自己的势力，当军团级别达到70以上，拥有20名成员时即可参加要塞战。拥有要塞的军团可以获得村庄交纳的税金，并且可以由军团自行决定比率。为了防止税率定地过高，扰乱物价，《决战》引用了特殊的叛乱系统。要塞中的居民有很高的自主能力，他们的民心倾向将决定着军团统治的稳定，若得不到民心时，与NPC对话就会接到警告，在一定时间内还没收拾好民心的话，就会出现村民叛乱。引起叛乱后，要塞里面会出现怪物，如果10分钟内还没打死所有的怪物就会丢失要塞。民心是随着军团员的市民等级和税率而改变的，想长期拥有要塞，就必须慎重管理市民等级和税率。■

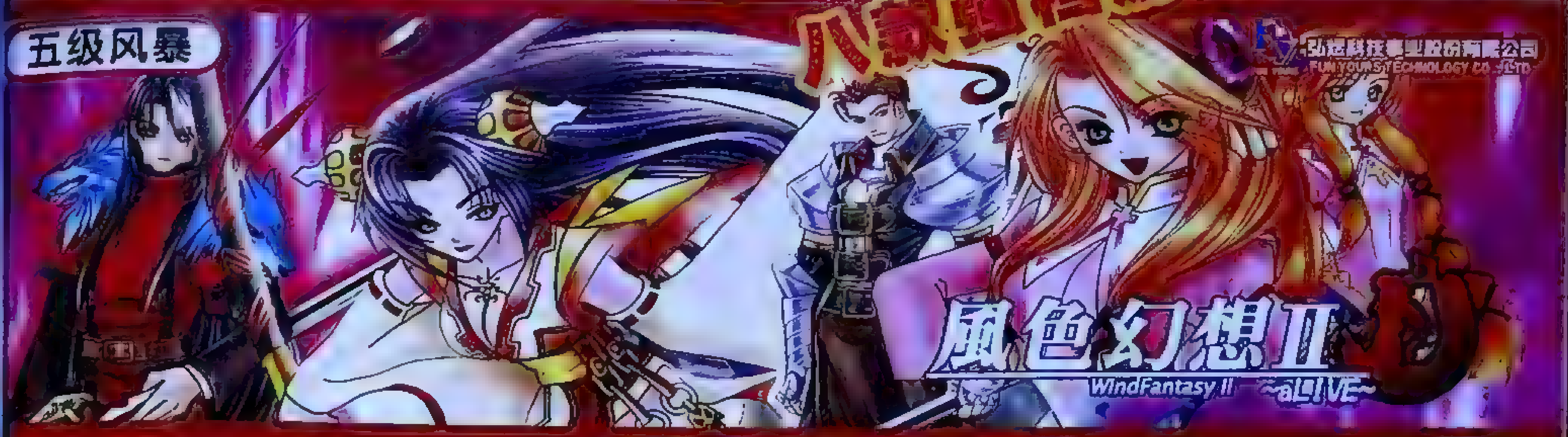
名称	Droiyan Online	类型	网络角色扮演［OG/RP］
制作	ASCS	代理	亚星
上市	2002年6月	版本	简体中文

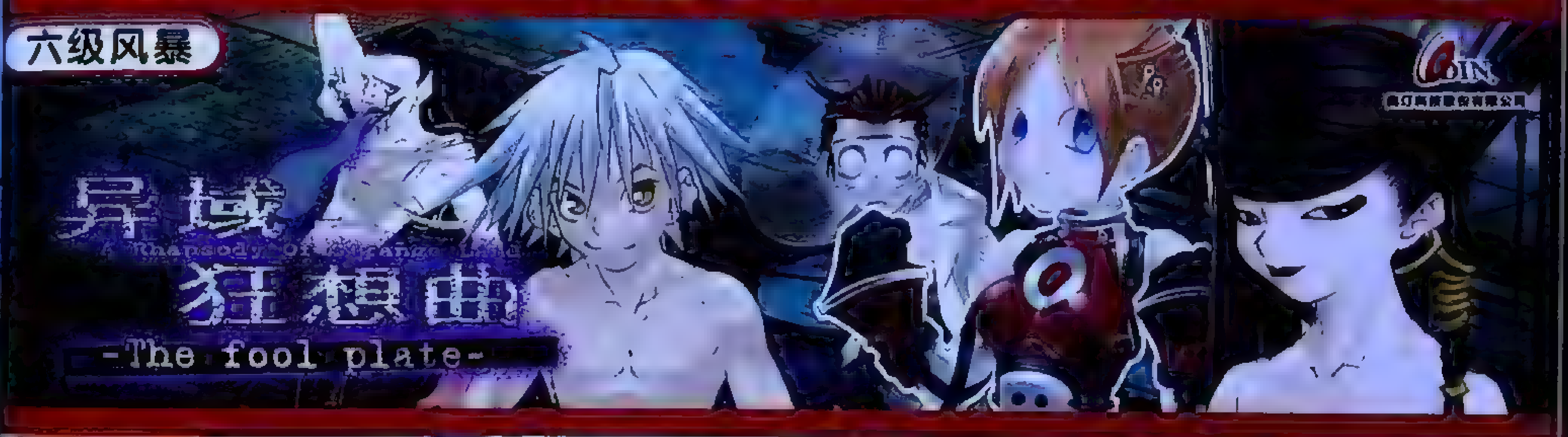
C



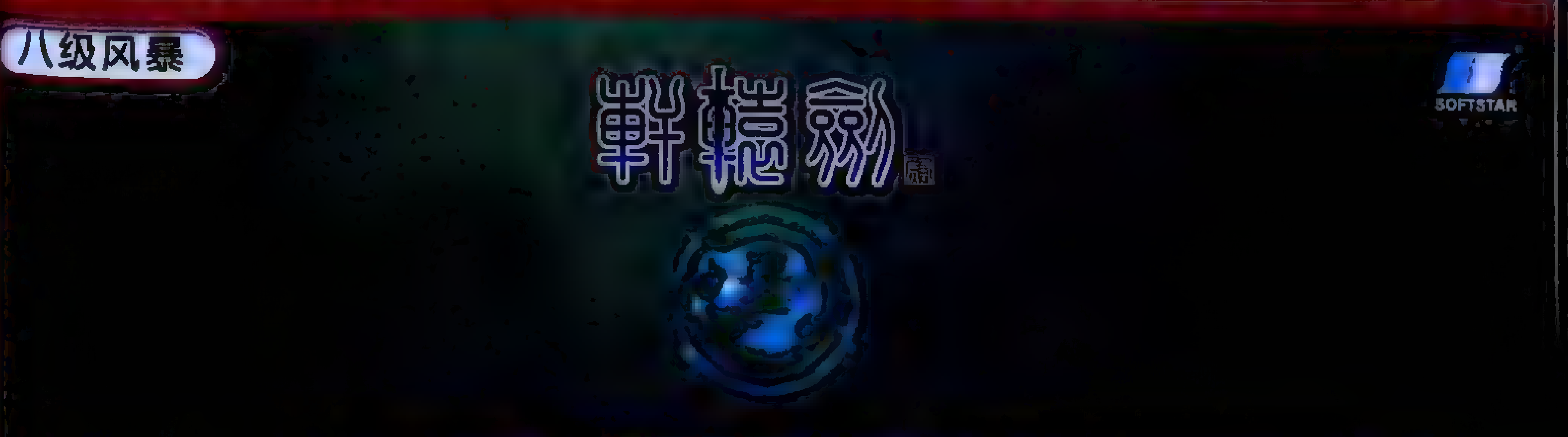


普通版赠送大富翁瓷制人偶一个(人物随机)
富翁包赠送大富翁强手棋一套(含四个人偶)
预定请登陆卓越网：www.joyo.com.cn
joyo.com

尽享寰宇8级风暴！
寰宇之星 8级风暴
寰宇之星全力打造
八款强档游戏









大秦悍将

14个月呕心沥血，40位一流高手

中国人自己的FPS

在广大玩家殷切期盼中，即将

圆中国玩家骄傲的梦想

7大使命，穿梭于秦皇汉武、埃及玛雅的千年时空

4款超酷战甲闪亮登场，异型机甲更显制作人员的别具匠心

3大类16种强力武器各显其能，感受上古神弩与核子巨炮的直面碰撞……

皇城、鬼城、西藏、纽约、复活节岛……16个各具特色的场景是你捍卫正义的战场

独创「抓俘虏」模式，你的任务并非杀死对方，而是抓住对方，并投入本队的监狱

支持16人联网（局域网或Internet网）对战，天南海北聚首www.epiegame.com，一决高下

七月震撼登场



敬请关注：

6月《大秦悍将》万人有奖测试活动

7月"玩国产射击大作，额外惊喜百分百"大型有奖销售活动

8月《大秦悍将》全国争霸赛

详情请垂询各地软件专卖店或致电 010-62658400

亦可登陆：新浪网游戏频道《大秦悍将》专区

活动奖品由 LG电子独家赞助

MF-PD365N3 Mp3

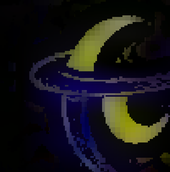
LG Mp3四月全面上市



LGIM-K800键盘



LGIM-M528鼠标



北京欢乐亿派科技有限公司

E-Pie Entertainment & Technology Corporation (Beijing)

咨询电话：010-62658400

传真：010-62658380 电子邮件：game@epiegame.com



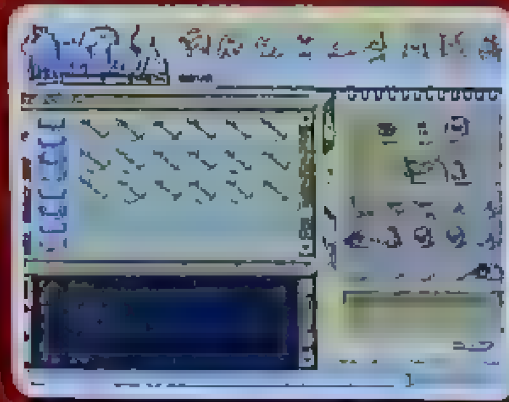


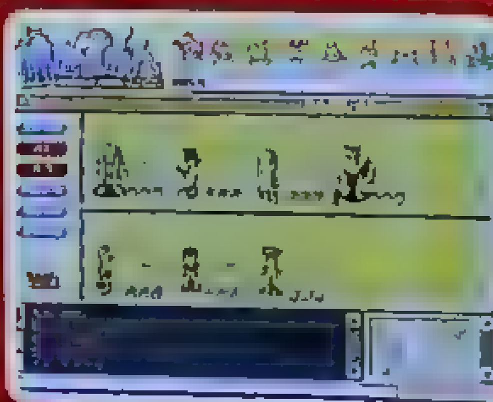
7月
强力登场

疯狂原始人
STONEAGE ARENA ON LINE

免练功·上手快的新形态网络游戏

- 人物等级相同，属性自由调整，PK绝对公平
- 加入支援参数，个人攻击或支援他人攻击，皆可累计个人积分
- 商店自由选购各种梦幻道具、武器、宠物，功能变化无穷
- 全新友善界面设计，上手简单，一学就会
- 自由开设PK场，随开随战，无须等待
- PK大赛指定游戏软件
- 可开设2-10人PK房间，单挑、团P、自由选择，变化无穷
- 建构属于你的家族，培育属于你的团队，达成职业玩家的梦


换个称手的兵器吧


对战马上开始！


你的人物厉害吗？


战士排排站，准备上场！

北京华义联合软件开发有限公司



精彩游戏 精彩生活



零售价68



零售价40



零售价48



零售价60



零售价68



零售价50



零售价50



零售价40



零售价60







北京中电博亚科技有限公司倾情奉献

Might and Magic

不死的老兵

魔法门历代记

曾几何时，"魔法门"与"创世纪"（Ultima）、"巫术"（Wizardry）三大系列鼎足三分，写下了欧美RPG帝国最为辉煌的一段历史。如今，后两者已经在玩家们的视野中渐渐远去，只有"魔法门"这位不死的老兵，在走过了16年坎坷不平的发展道路之后，依旧老骥伏枥，志在千里。

魔法门 心灵圣地之谜

Might and Magic
book one
Secret of the InnerSanctum

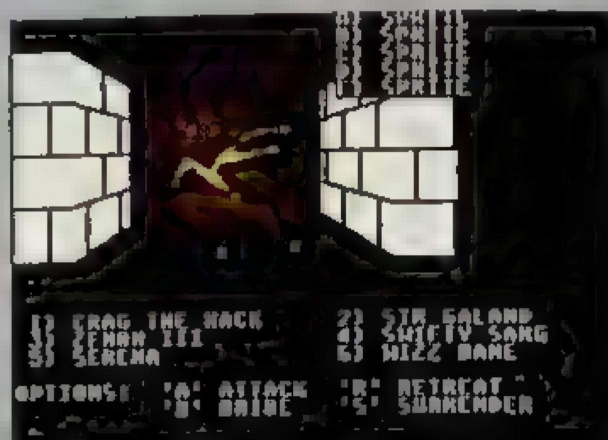


发售时间 1986

《魔法门》诞生于1986年，当初不过是制作人Jon Van Caneghem的玩票之作。此时的欧美RPG界，正是《创世纪IV》、《巫术Ⅲ》等大作的天下，《魔法门》这样的"个人作品"低调出击，竟然也取得了不错的反响。以今天的眼光来看，售价高达55美元的《魔法门》在各方面都显得稚嫩，它究竟有什么高明的地方吸引了玩家呢？



成功的主要因素仅仅在两个方面得以体现——而且至今还很好地保留了下来。其一，首次在RPG中引入了通过"解谜"来推动剧情发展的元素。这时候其他的RPG都以迷宫与机关为主，玩家在游戏中十分机械和被动，动脑子的机会不多，而在游戏中设置大量谜题就显得非常有挑战性，而且也使冒险变得更加刺激有趣。其中让人绞尽脑汁的种种难题至今还使人回味无穷。其二，在当时RPG还仅仅围绕着一个故事主干发展的模式上，成功地设计了许多的支线任务，让游戏的非线性特征得以体现。这样就大大增加了游戏的可玩性，许多玩家在通关后还多次反复玩这个游戏，试图找出其中那些未曾涉足的隐藏地域。说到游戏的支线任务，还有一个有趣的花絮：由于游戏中的世界空前辽阔，而当时还没有开发出附带地图的设计，玩家要想在游戏中不迷路，只有购买方格绘图纸手工绘制地图。有好事者计算过，绘制整个《魔法门》地图，大约要耗费50张



之多的绘图纸！

以80年代电脑的软硬件水准和游戏的区区容量，《魔法门》令人吃惊地设计了多达94种的魔法以及250种魔法物品。诸如鬼魅遍布的古堡、机关众多的地宫、郁郁葱葱的山麓、一望无际的大海等等RPG中必备的场景一应俱全，种族、职业、技能、属性、物品这些RPG系统的相关元素也构成了《魔法门》系列框架模型。不可想象的是，这庞大的一切都是由Jon Van Caneghem一人包办，更让人瞠目结舌的是由于当时还没有什么游戏开发工具，这位英雄竟然是用汇编语言完成了整个游戏制作——而所谓的制作公司"New World Computing"也仅仅是制作人的夫妻店而已。

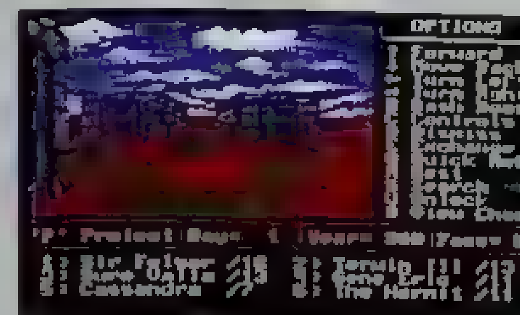
魔法门Ⅱ 异域之门

Might and Magic
book two
Gates to Another World



发售时间：1988

《魔法门》的成功给Jon Van Caneghem这个有着荷兰血统的家伙以巨大的鼓舞，他暗暗下定决心为游戏开发续集。和上次一样，这时候IBM的PC还未流行起来（实际上，《魔法门》也移植到了PC机和任天堂的早期家用机上，从而最大程度扩大了其影响力和玩家群），作品依旧选择在此时的霸主Apple机上推出，开发用机Apple Ⅱ给游戏带来了256色的画面和大幅提高的音效，可以说，技术上比同期的RPG领先不少，甫一推出，给人一种"惊艳"的感觉。



游戏发生在克罗恩星球，恶魔希尔顿全面入侵了这个美丽的地方，而星球的君主克拉克为使自己的地盘不落入敌手，只得延揽玩家你来反制希尔顿。游戏中你应克拉克之邀率领一队英雄开始讨伐希尔顿的冒险。这个故事和前作似乎没有太多的联系，开发者精心设计的剧情让这段故事一直到《魔法门Ⅴ》才收尾。画面更加精美，剧情更加完善，支线任务更加繁多，这就是《魔法门Ⅱ》胜过前作的地方，而这次的谜题过于变态，各种大大小小的战斗无比频繁，反而使得游戏的趣味性有点降低。

前面提到《魔法门》缺乏地图功能所带来的不便，Jon Van Caneghem也意识到了这一点。画面的右上角出现可以显示场景的



小地图，让玩家彻底告别了绘图纸。全新设计的NPC系统也是亮点之一，玩家不仅可以操控队伍中的成员，还可以在旅程中招募有特殊能力的NPC参战，这个设计理念后来被广泛地运用在各种RPG中。

游戏的高潮出现在最后一刻：你最终击败恶魔希尔顿之后，还得马上破解一个字谜来取消恶魔已经启动的星球毁灭装置，这个有时间限制的谜题是由电脑随机产生的，每次游戏都会完全不同，几乎没有任何规律可循。如果你在限定的时间内未能解开谜题，克罗恩星球就将毁于一旦。谜题难度极大，而当你破解成功以后，游戏也将胜利结束，一种难以形容的成就感将在你的脑海里升起——"拯救世界的感觉真好！"

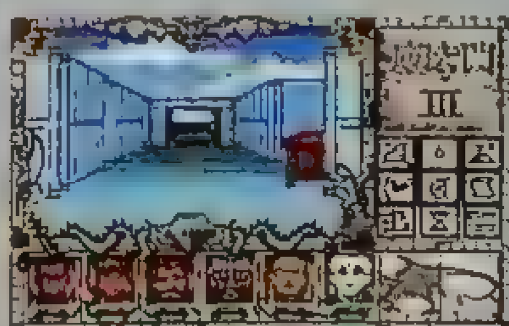
魔法门Ⅲ 幻岛历险记

Might and Magic 3
Isles of Terra



发售时间 1991

如果说"魔法门"前两代的成功有些偶然的因素在其中，可能很多骨灰级玩家不会赞成这种说法。但是，真正让这个系列成为经典的功臣确实当属《魔法门Ⅲ幻岛历险记》。



《魔法门Ⅲ》的故事起因依然是恶魔希尔顿和君主克拉克之间的恩恩怨怨。因为发售时间与上代相隔三年之久，电脑的飞速发展让游戏开发者有了更好的选择，IBM的PC此时已经逐渐取代Apple机的霸主地位，《魔法门Ⅲ》终于以PC版本作为开发载体出现在广大玩家的面前。

开发工具的不同，带来了全新的游戏系统，画面也焕然一新。全新的引擎让游戏看起来更接近当前3D游戏的视觉感受，而值得大书特书的是这次的作品彻底告别了"默片时代"，在片头就出现了数分钟的语音，而且支持普通PC喇叭发声（当时绝大多数PC尚未安装稀罕的声卡），这一点反映了制作公司在技术上不断创新的精



神。和以前比较起来改动较大的地方是游戏的操作界面，这是一个方便快捷、清晰明了的界面，将原来充斥在界面上的大段文字命令换成了简洁的人物头像和操作图标，让不懂英文的玩家也能轻易上手，这种极具开创性的界面至今还为各种RPG广泛采用。

对于我们中国玩家而言，《魔法门Ⅲ》还有一层特别的意义：台湾的"软体世界"在游戏发售的次年对其进行了成功的汉化，除了游戏中大量的文字对白完整翻译以外，就连语音也启用了中文配音。正是他们的努力，中国玩家才开始逐步认识到了"魔法门"中那无穷的魔力。

魔法门Ⅳ 西恩阴云

Might and Magic
Sword of Xeen



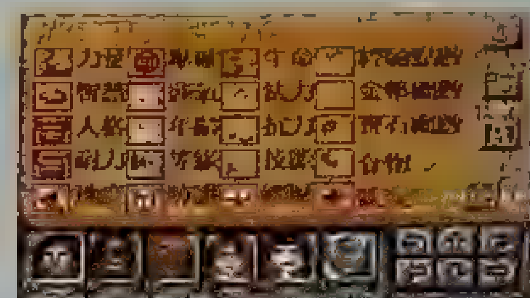
发售时间 1992

魔法门Ⅴ 黑暗西恩

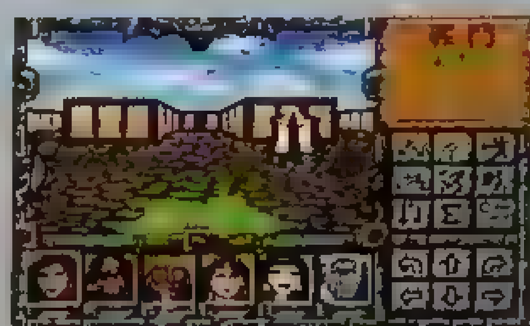
Might and Magic
Darkside of Xeen



发售时间 1993



前者又名《魔法门外传·星云之谜》，后者又名《魔法门外传Ⅱ黑暗魔君大反扑》。之所以把它们并列在一起，是因为他们除了在内容上紧密联系以外，连发售时间也相隔很近——就象一对孪生兄弟。



在经历了《魔法门Ⅲ》的风光之后，要想在这一代各方面都相对完善的基础上持续创新显然是困难的，但是New World Computing还是做到了。《魔法门Ⅳ》和《魔法门Ⅴ》最大的创新之处在于：两个游戏在故事和系统上是独立的，但是也可以将它们同时安装，游戏会提示你即将进入星云世界（World of Xeen）中，当你依照提示安装完毕后，进入游戏，呈现在你眼前的将会是一个与单独存在版本完全不同的"新"游戏，"新"的游戏故事！"新"的冒险经历！这样特立独行的设计方式和巧妙有趣的构思，让每一个玩家都大



开眼界，而两个游戏本身也在无形之中得到了"增值"。

这两集的故事舞台架设在西恩星球上，连续受挫的恶魔希尔顿不甘心自己的失败，企图联合西恩星球上的统治者来对抗正义的化身——君主克拉克。两个大魔头都有着金刚不坏之躯，要想消灭他们，玩家必须要四处闯荡，充分运用自己的智慧，炼就一把"斩妖利剑"，而这铸造神剑的过程又将面临着诸多挑战。每集游戏都有一个结局，而你在玩上面提到的"合并"版游戏时，除了在开始时有难度选择模式之外，还将有第三种结局出现。

在继承了三代的所有游戏架

Combined Manual
NEW WORLD COMPUTING, INC.

构的基础上，这两部作品在游戏的画面和音效上加以改良提升，游戏场景和角色肖像都较以往要细致许多，游戏中很多的NPC都有着不同的真人配音，战斗时的搏杀声和怪物的吼叫声显得逼真异常。一些细节上的改进也是相当出色的，比如加入了自动记录冒险行程的功能，让你在游戏时避免走过多的弯路。游戏难度不是很大，但由于大量采用真人语音的缘故，数十兆的安装空间在当时显得异常显眼——要知道，其他大部分游戏仅仅才耗费仅仅几兆左右的硬盘空间。

魔法门VI 天堂之令

Might and Magic 6
The Mandate of Heaven



发售时间·1998

《魔法门V》之后，整个欧美正统RPG都陷入了长期的低潮期，这时候的电脑游戏界被第一人称的动作游戏和新冒出的即时战略游戏全面占领，New World Computing也在此时被业界大鳄3DO收购。在新的市场形势下，他们转变了开发思路，推出了基于"魔法门"背景下的分支系列游戏——《魔法门之英雄无敌》，这个回合制的战略游戏得到了市场的热烈追捧，它的魅力甚至超过了"魔法门"系列。时间一年年逝去，人们似乎都遗忘了曾经让万千玩家乐此不疲的"魔法门"——直到1998年夏季，我们又见到了这位不死的老兵。

到目前为止，《魔法门VI天堂之令》依旧被公认为是该系列中最出色的作品。进入游戏，最直接的感受是视角的全面革新，上几代的作品主角还只能在呆板的逐幅画面变换中前进，而现在已经在原来的X/Y轴设计概念上引入了Z轴，使得画面出现了贴近现实的纵深



感。冒险者可以自由地在场景中360度全方位的转换视角了，画面的变换也成为非常连贯的平滑卷动。

3D引擎的优秀品质也带来了画面上的飞跃性进步，游戏世界中的高山、大海、荒漠、雪原，无不表现得淋漓尽致，还融入了白天黑夜、春夏秋冬的时光更迭影响，给人留下了深刻的印象。游戏中，你可以选择即时制或回合制，和前几代最大的不同是，本次作品中的谜题减少了许多，可能设计小组把主要精力都放在画面上了，主角最大的任务变成了不断地练功升级，这多少使游戏变得有些乏味。好在为角色设计了"转职"发展的可能，多少弥补了一点不足。

游戏史诗版的剧情现在还让很多"魔法迷"们津津乐道，它被誉为当年最优秀的游戏，至今让人记忆犹新。

魔法门VII 血统与荣耀

Might and Magic 7
For Blood and Honor



发售时间 1999

《魔法门VI》是继《魔法门Ⅲ》之后该系列的第二个高峰巅，



因此人们自然对它的续作产生了空前的高期望值。

《魔法门VII血统与荣耀》在开场动画上就用足了功夫，场面宏大、画面精美的动画让你迫不及待地要进入新的冒险之旅。前作中一共有6种职业，这些职业都是根据传统的TSR系统改编而成的，但是对于一个以剧情取胜的RPG来说，似乎有些不够。于是，《魔法门VII》中补充了三个职业——僧侣、游侠和小偷。本作的魔法系统一共分为水、火、土、空气、肢体、心灵、精神、光明和黑暗九个系。每个系都有11种魔法。由于此时电脑硬件的发展水平，游戏在设计图像时进行了硬件优化，特别是对于已经配备了3D图像加速卡的电脑，场景和人物细节上更细腻精美的表现。

和前作比较起来，本作NPC数量大幅增加，使得分支剧情也增加了不少。玩家要对付的怪物看起来十分面熟，原来，除了以前的老怪物以外，新增加了不少在"英雄无敌"系列里的怪物。在战斗系统设定上，你仍可以任意选择即时和回合两种模式，但这次的回合制加入了"移动点数"的设计，如果玩者的移动点数值比怪物高，便有希望躲避对方的攻击。

整体而言，《魔法门VII》的水准略显落后于玩家的期待，改进点不多，属于中庸之作。因此很多人更愿意把这一代作品看成是《魔法门VI》的资料片。

魔法门VIII 毁灭者之日

Might and Magic 8
Day of the Destroyer



发售时间：2000

承接前两代的辉煌，3DO公司再接再厉，在最短的时间内为玩家奉献了这个系列的第八代作品，这



种急功近利的运作方式后来被市场证明是极其失败的，差点毁了"魔法门"的一世英名。

《魔法门VIII》采用了出现在该系列早期游戏中的"ROSTER-BASED系统"，即玩家先创造一个人物，然后再另外邀请四个人物出场，可以在32个NPC中挑选合适的搭档，每个潜在的同伴都具有预定的经验值。

《魔法门VIII》改善了游戏的可视范围，不像原来那样只有一小块窗口可看，这一点是值得赞许的。游戏增加了全新的故事背景，玩家可以通过新的12项技能设定自己的英雄。你还可以自由选择向善或恶的方向发展。除此之外，还有一些新增的魔法和特殊技能等。



本作是整个"魔法门"历史中改进最少的一代，开发者的表现被玩家认为是"不思进取"，整个系统还停留在《魔法门VII》的架构上，除了故事内容和一些细节有变化以外，其他几乎没有任何改进。这和同时代电脑游戏软件开发技术的巨大进步是不相称的，《魔法门VIII》成为玩家口碑最差的一代作品。

笔者在简单为大家介绍"魔法门"历史以后，更感兴趣的是他们成功背后的东西——而这些又恰恰是很多中国游戏厂商最欠缺的。其实，作为玩家，我们大概只需要知道从"魔法门"里能玩到些什么就可以了，而另一些人似乎更应该关心能够从"魔法门"里能学到些什么——希望有一天，有人能让我们看到中国制造的"魔法门"。■

（文/苹果熟了）

梦回秦朝

秦殇的世界·英雄·传奇

流放的太子

在塞北通往首都咸阳的道路上，风尘仆仆赶路的你带着一脸疲惫和哀伤。谁也不会想到，落倒的你曾经是大秦帝国的皇储。就在不久前，一纸来自秦始皇出巡车队的诏书，从法律上剥夺了你的帝位继承权和生命。现在的你只是一个流亡者，一个无家可依，无国可归的人——扶苏。

在遥远的首都，已经没有了属于你的王座，但那里至少还有你的妻儿……他们成了你继续向咸阳前进的动力

英雄的宿命

不可捉摸的命运让你遇见了这个神奇的中年男子——刘邦。在他的身上，有一种让人感到无法抗拒的巨大力量。你说不清那是什么，但是你隐隐感觉到这种力量正在动摇着你父亲缔造的帝国，正在威胁着你那坐在龙座上的弟弟——胡亥。

对家族和王朝的忧虑甚至让你忘记了自己只是一个流亡者，一个不再是大秦皇太子的扶苏。

神秘的工匠

你想要去见自己的父亲——尽管他已经死了。骊山高大的坟墓象征着他生前至高无上的尊严。为了进入这里，你找到了了解这座地下宫殿的工匠——田纲，用盗墓的谎言勾起了他的欲望，得知了秘密通道的位置。但是接着你却发现父亲象他生前一样，在自己的周围设下了无数致命的机关。

要破解这些东西，你必须找到失落的神剑和能辟百毒的宝珠。

失落的神器

你没有想到，寻找宝物的旅途是如此的漫长。你跋山涉水，来到了偏远的蜀地。虽然饱经了风霜雨雪，甚至经常遭遇生死的险境，但是命运之神似乎已经开始对你眷顾有加 你不仅每次都能化险为夷，也得到了比神器更宝贵的东西——你更多的了解了这个国家和她的人民，明白了许多过去不懂的道理，阳光又回到你曾经枯死的心里。

死去的父亲

在宝物的帮助下，你终于在始皇陵里见到了父亲的尸体。那曾经横扫六国、叱咤风云的躯体而今干瘪而僵硬。令你震惊的是皇帝腹中的慢性毒药和脖颈上清晰可辩的勒痕！父亲是被谋杀的！他手中紧紧握着胡亥的玉佩，难道他是用这种方式来告诉你凶手的名字吗？不，你不敢相信。

胡亥懦弱、自私、贪婪，他盗走了你的皇冠 但他决不可能会亲手杀死自己的父亲！

乱世的义军

在咸阳，你从桓峰那里得知，是那个无耻的阉臣赵高在操纵着一切的阴谋，但是以你现在目前的力量，无论如何也无法对抗一个掌握着整个帝国的野心家。于是，在桓峰的劝说下，你决定去找刘邦，现在只有他可以助你一臂之力。

刘邦是一个真正的领袖，他慷慨的接纳了你——尽管这看起来有点不可思议 秦王朝的合法继承人加入了反抗秦政府的义军！

落难的丞相

你得知一个惊人的消息 丞相李斯的儿子，三川郡郡守李由叛国谋反！这显然是一个天大的谎言，但如果罪名成立，那么赵高就可以轻易的除掉他最强的对手李斯——看来这个阴险的太监已经加快了篡夺国政的步伐，你必须阻止他。

在劝降李由之后，你伪造了他战死沙场的假象，然后你们悄悄的回到了咸阳，并成功地潜入了天牢监狱

巨鹿的霸王

离开咸阳以后，你经过巨鹿，在这里你见到了与秦军对峙的楚军大将，乱世的另一位英雄——项羽，他看起来比刘邦更强大，更勇猛，他的军队无坚不摧，天下无敌。难道他才是天下真正的主人？接下来的事实让你很快明白了这是根本不可能的事情——项羽活埋秦军降卒四十万，失尽了天下的人心。

在项羽身上，只有威风一时的"霸气"，而在刘邦身上，才有君临天下的"王气"。

垂死的弟弟

巨鹿之战，秦帝国失掉了最后一笔赌注，楚军越过函谷关，向咸阳进军。而你赶到了阿房宫，你要在这个风雨飘摇的末日之城里找到自己的弟弟胡亥。

但是你到得太晚了，赵高已经向胡亥下了毒手，垂死的胡亥躺在寝宫的地上，哭诉了始皇帝被赵高勒死的经过，然后一命呜呼。你对他的恨随着他生命的逝去而烟消云散，他已经得到了他应有的惩罚，在这出家国的悲剧中，他也不过是别人的一个棋子而已。

归隐的凡人

所有的血债都已经用那一剑清偿了。手刃赵高后的你感觉自己已经完成了在俗世的一切事情

曾经有过的复兴帝国，重登宝座的梦如今想起来竟是那般的可笑 你不由想起了父亲和弟弟，他们对权力的欲望是如此的执着，但是即使贵为九五至尊的他们，最后竟也成为权力祭坛上悲惨的祭品，连自己的生死都无法抉择，难道这世间的权力还有什么值得你留恋的吗？

刘邦的大军已经兵临城下，社稷已倾，大秦将亡。这不再是你的国家了，你唯有选择离开……■

游侠

游侠兼有较强的武力攻击以及辅助攻击的技能。他的生命力、精力、敏捷度以及其攻防的能力发展较为均衡，既可以冲锋陷阵，也可以迂回敌人四周进行干扰。其打造和修理技能是小队不可或缺的。可以使用的武器有：长刀、长剑、长弓、短戈。

扶苏

秦始皇长子，[illegible]人，[illegible]苏”，“扶苏”是对树木枝叶繁茂的[illegible]，以此[illegible]名，足见对此子寄托着无限厚望。[illegible]时的扶苏聪颖善良，在政见上经常与秦始皇背道而驰。始皇于是让他协助大将军蒙恬修筑万里长城，希望藉此培养出一个骁勇果敢的扶苏。几年的塞外征战，[illegible]广大军民的爱戴。就在他准备一展宏图之时，诏书传至上郡，责备他办事不利，赐自尽。扶苏正欲悲愤自刎，蒙恬却发现诏书措辞隐有破绽

李由

秦丞相李斯之子，[illegible]他是扶苏儿时的玩伴，两人曾[illegible]在蒙恬[illegible]下学[illegible]，[illegible]为人与扶苏[illegible]，心思缜密有城府，行为举止颇有其父李斯之风。始皇死后，李斯因与赵高[illegible]，而被赵高设计陷害[illegible]，[illegible]李由通缉。就在此时，李由与逃亡在外的好友扶苏相会了。在扶苏的帮助下，李由总算躲过了赵高的毒计，并一起踏上复仇的道路。

韩信

[illegible]自幼[illegible]。[illegible]身[illegible]，[illegible]一次，[illegible]一个无赖找上他，百般刁难，放言说如果韩信不敢杀他，就要从他胯下钻过。面对根本不堪自己一击的无赖，韩信隐忍未发，付之一笑，真的鸟哪从他胯下钻过。随后韩信辞别家人，浪迹天涯，寻访能人异士，精练武术与兵法，另一方面也在不断寻找建功立业的机会。

孔刚

天生神力，好勇斗狠。从军后成为蒙恬和扶苏麾下的一名校尉，屡立战功，在兵营中有“铁狂”的称号。后来，孔刚因酒后伤人违犯了军纪，本应处斩，但扶苏念其抗击匈奴有功，将他调往阳周城当差，后来被破格提拔成都尉。世间事真是阴差阳错，偏偏轮到孔刚巡城时巧遇扶苏落难经过，为报昔日不斩之恩，孔刚毅然放弃了自己辛苦所得的一切，追随守护在扶苏左右。

冒顿

匈奴头曼单于的长子，自幼勇力惊人，剽悍骁勇，是匈奴中出名的勇士。由于头曼单于宠爱美女阏氏，想立其子为继承人，于是定下一条借刀杀人的毒计，将冒顿送往另一个匈奴部落月氏做人质，然后发兵攻击月氏，假月氏之手杀死冒顿。但是冒顿为人精明，瞧出端倪，在月氏期间装作疾病缠身，使看守放松警惕，趁夜击杀守卫，盗取千里宝马，只骑孤身逃离大漠。

英布

自幼身强力壮，彪悍勇猛，少年时曾有术者为他看相，说他“当先受刑而后为王”。后来，英布犯重罪被判黥刑，被在脸上刺字，发配到骊山服劳役。在骊山，英布斩杀守卫，率领一干囚徒越狱逃走，返回九江隐匿，等待时机。陈胜起义使他认为时机成熟，不料还没等他起兵响应，义军便被秦军击溃，陈胜被其马夫庄贾刺杀。英布踌躇之际巧遇扶苏，两人决定携手刺杀庄贾，同谋大事。

力士

力士体格强壮，善于近身攻击，同时可以为同伴进行魔法或远程攻击。战斗时，可冲入敌阵，吸引敌人攻击，为同伴创造机会。力士具备的技能主要集中在制养坐骑和强力战斗方面。可以使用的武器有：枪矛、斧钺、短锤、短棒、短斧。

刺客

刺客行动敏捷，视野广阔，擅长利用地形和各种环境制造陷阱，以及精准的远程攻击。在战斗初期，布设拆除各种陷阱，吸引敌人步入陷阱，战斗时可以进行远程攻击。刺客擅长隐形，是勘查地形的最佳人选。可以使用的武器有：弓弩类、短刀、短剑。

赵茜

赵国的后裔。其父赵平曾是赵国名将李牧手下头号武士，眼见赵王听信谗言斩杀李牧，赵平心灰意懒之下回到故乡赵村。赵茜在父亲的调教下练就了一身不凡的本领。她为人善良，乐于助人，深受乡亲们的喜爱。在扶苏受伤落难之际，赵茜指引扶苏藏身之所并为他治好了伤口。扶苏离去后，秦兵一路追查来到赵村，由于遭人告密，丧心病狂的秦将下令血洗赵村，并派重兵缉拿赵茜。

荆无忌

燕赵豪侠荆轲之女。荆轲因受燕太子丹之托前往刺杀秦始皇，可惜功亏一篑。燕被秦灭后，始皇下令捉拿荆轲后裔，荆轲好友高渐离带着尚处襁褓中的荆无忌逃离燕都，在偏僻处找到荆轲生平唯一的剑友盖聂，盖聂悉心培养荆无忌成才。荆无忌悟性极高，十五岁时已是绝艺大成。正巧盖聂好友萧超途经榆次，盖聂便让荆无忌跟随萧超学习土木机关之术，顺便云游四海，增长阅历见识。

田玥琳

齐相田单的孙女。秦灭齐时，刚降临人世的她被田家门客薛平救出。长大成人的她投身在富豪吕海门下做了一名刺客。冷若冰霜的面容下，隐藏了一颗热情似火又柔情似水的善良的心。几年刺客生涯后，玥琳逐渐对自己的选择产生了疑问，就在这时，扶苏出现了。他们一起踏上了寻找自己未来的旅程。

张良

韩国五世相门之后，秦兵攻破韩都时，张良化装逃离了新郑。此后，他四处寻求刺杀秦始皇的英雄豪杰。等到始皇东游经过博浪沙，张良同力士以一百二十斤大铁椎偷袭始皇的车驾，但可惜只是误中副车。其后，他不得不隐姓埋名匿居下邳。一个偶然的机会，他巧遇到黄石老人，得到了《太公兵法》的传授。

昆蒲

昆蒲家世代都是祭司，在家乡颇具威望。他暗中的身份是以扑灭邪恶的黑巫术为己之宿命的巫师。太久的平静加上繁杂的祭祀活动，令昆蒲放松了戒备，黑巫术再次悄悄地出现。就在这时，昆蒲与路径苗疆的扶苏相遇了，为了使家乡恢复从前的宁静祥和，二人决定携手共同对付邪恶的黑巫术。

方仲

墨家最后一代钜子。做为墨家组织的领袖，他坚定的执着于“兼爱、非攻”的思想。在秦统一六国时，他在赵国死守城池长达一个多月，后来城破而逃。始皇统一后，开始不遗余力的搜捕他。他的师弟赵罴贪图富贵，竟暗杀师父，并将他出卖。在逃亡的路上，他巧遇正欲潜入咸阳，探查始皇死因的扶苏。

术士

术士本身不是近身攻击的强手，生命脆弱、防御力较弱，不加以保护很可能在战斗中阵亡。但同时术士拥有强大的技能弥补其物理攻击力的不足，其技能不但可以打敌进攻，还能有效增强伙伴的各种属性，帮助伙伴恢复生命。可以使用的武器有：长杖、权杖。

巫师

巫师大多是来自南蛮之地，擅长各种草药毒物的利用，和术士一样，巫师的生命力和抵抗力也相对较弱，不能近身攻击对方。巫师主要的技能集中在攻击与诅咒上，是队伍中非常必要的角色。擅长的武器有：长杖、法杖。

苗珠

作为苗王的公主，苗珠幼时便极受父亲宠爱。苗珠从儿时起就决心一定要学会真正的巫医之术。十五岁时，她偷偷离家，走遍苗疆要寻找传说中的医神巫父的传人。五年后，终有所成，从此苗珠便经常往来苗疆，利用所学替平民治病，为人称颂。

淳于秋

齐人淳于越之女。淳于越因保存诸子百家典籍被秦始皇处死，淳于秋与母亲逃往苗疆。在苗疆隐居的数年间，她向当地苗人学习巫术，并教导当地苗人读书识字，得到了苗人的爱戴。淳于越死前秘密将诸子百家的典籍交给她妥善照管，她一直在等待真正懂得这些典籍价值的人出现。

瑶彤

秦始皇十二子嬴高之妻。年轻时曾向异人学习巫术，后嫁与嬴高为妻。胡亥登基后，疯狂屠戮自己的兄弟姐妹，嬴高和瑶彤一起逃离咸阳，在途中遇到同在逃亡的扶苏。嬴高在杀退追兵后，重伤不治而亡。瑶彤将丈夫埋葬后，加入了扶苏的队伍，踏上了报仇的征程。

匈奴

冒顿的故乡，强悍的骑马民族的聚居地，长期以来，他们一直侵扰中土诸国。因为“亡秦者胡”的不祥预言，始皇帝始终认定匈奴是秦帝国的最大威胁，他当然不会想到，祸起萧墙，真正的颠覆秦帝国的力量，就在自己的身边……

巨鹿

秦楚决战的战场。扶苏在这里遇见了不可一世的霸王项羽，亲眼目睹了他的强大和勇猛。巨鹿之战，鸣响了秦帝国的丧钟，但是天下的主人也不会是那个残暴的胜利者项羽。

雁门关

万里长城的北地雄关。扶苏遵照父命，与老将蒙恬在此驻守。从此再往北，就是游牧民族——匈奴的天下。

三川郡

位置险要的军事重地，也是秦军对抗义军的前线。这里由秦丞相李斯的儿子——郡守李由镇守。扶苏把他从一个巨大的阴谋中拯救出来。

沛县

乱世英雄刘邦的故乡，也是他的第一块根据地。这里的山山水水，似乎都带有这位未来大汉天子的王气。

泰山

五岳之尊。帝王们祭祀上天的地方。神秘的方士徐福在这里等待扶苏的到来……他说，在海洋的另一端，有一座可以避开这俗世纷扰的仙山，这里隐藏着扶苏的另一个结局。

赵村

赵茜的故乡，也是扶苏第一次遇见她的地方。美丽的女孩在救治这个落难年轻人的时候，是否知道他就是自己家国的仇敌——秦始皇的儿子？这里也可能是秦殇故事终结的地方，在那个与世无争的世外桃源里，扶苏是否能找到一片属于自己的净土和厮守一生的爱人？

合江村·云雾谷

在偏远的西南苗地，有着金蟾珠的传说，据说它可以却除一切恶瘴毒气。一路寻找宝物的扶苏，在这里遭遇了苗人祭司昆蒲，并一起走上的冒险的征途。

骊山

始皇陵墓的所在。骄傲的始皇帝，没能完成白日飞升的欲望，只能把生前的尊荣带到死后的世界里。就在这里，扶苏发现了父亲的真正死因……

陈城

张楚政权的首都。首举义旗的陈王最终败给了秦军和自己的刚愎自用。风云一时的领袖竟然死于自己的车夫庄贾之手。

九江

英布的故乡。在受了黥刑之后，他隐居在这里，等待向秦王朝报复的时机。后来，作为大汉开国元勋的英布，得到了九江为自己的封地，和以此命名的王爵封号。

咸阳

秦帝国的首都，也是世界上最繁华富庶的都市之一。从春秋战国一直延续到秦王朝，这个强大而坚固城市从来没有被外来的军事力量攻陷过。但是，光荣的历史最终还是被划上了句号——公元前206年，刘邦统帅的楚军进入咸阳，秦帝国覆灭。

阿房宫

“六王毕，四海一。蜀山兀，阿房出。覆压三百余里，隔离天日。”构造东南，力穷西北，终于建成这富丽无比的宫殿奇观。大难临头之际，大秦末代皇帝二世胡亥被赵高杀死在这享乐地、温柔乡里。而霸王项羽的一把冲天大火，将这里变成了秦帝国最华丽的墓碑。

彭城

楚国的首都，霸王项羽的根据地，也是日后楚汉争霸最重要的战场之一。

大話食神

之RPG特别限定版 续三

很多人,尤其是南方人在吃面的时候,都喜欢往面汤中撒些小白葱花。倒不是因为葱花本身有多么的美味,而是覆盖着一层小白葱花的汤面无论是看上去还是吃起来都会给人一种完全不同的味道,能够增加大家在享用面条时的那种美妙的感觉。

小白葱花:游戏画面

其实,RPG中的游戏画面也是同样的道理。与FPS、AVG、SPT等其他对画质要求极高的游戏类型不同,RPG中的画面并不是最重要的因素。但是,漂亮的游戏画面能够增加玩家在游戏过程中的快感。而且,游戏画面一向是烘托剧情、表达主题的重要手段,一套优秀的RPG画面系统(之所以是说画面是一套"系统",我在后面将详细为大家解释)应该对于这款游戏的故事叙述表达起到[illegible]

在中文RPG发展的初期,游戏画面的作用仅仅是让玩家能够"看见"而已。[illegible]个时候中文[illegible]现,大家并不是非常重视游戏画面[illegible]个电脑游戏业也并没有把发展重心放在画面上[illegible]色显示器根本无法让大家看到史漂亮的游戏画面。

1991年,[illegible]叫"精讯资讯"的游戏制作公司推出了一款名为《圣域传说》的中文RPG,在游戏中首次使用了16色的彩色游戏画面。但是,由于多种不可预知的原因,这款游戏并没有[illegible]画面[illegible]能够引起大家的注意。不[illegible]中的不断提高,中文RPG采用彩色画面已是大势所趋。

1993年,以大宇出品的《轩辕剑》为代表的一批采用16色的中文RPG开始陆续出现。尤其是《轩辕剑》,首创了中国山水画的游戏画面,将传统的水墨画同先进的游戏图象引擎相结合,取得了很好的效果。这种具有中国民族特色的画风对以后的中文RPG产生了相当深远的影响,以至于后来几乎所有出名的中文RPG大作都采用了这种传统的画面风格。

在1994-1996年这段时间,中文RPG在画面设计上并没有多大的突破,即使大名鼎鼎的《仙剑奇侠传》也依然沿用了传统的中国山水画风格,但是在具体效果处理上却远远超过了其他同时期的中文RPG。[illegible]点相信玩过《仙剑奇侠传》的朋友都对游戏开始时[illegible]的云山雾[illegible]的画面记忆犹新[illegible]墨画面把整个游戏那种缠绵悱恻的内涵展现得淋漓尽致。所以,尽管这段时间中文RPG都采用320X200的低分辨率和16位颜色,[illegible]游戏画面方面的要求并不是很强烈,所以这些游戏依然取得了不错的口碑。

1997年,随着Voodoo图形加速卡的横空出世,电脑游戏迎来了一个全新的3D时代。国外各种类型的游戏包括RPG都开始纷纷在画面上引入了流行的3D技术,中文RPG同样不能置身其外。台湾精讯资讯(啊啊,没错,又是它)率先制作了一款据说是首部中文RPG"3D"游戏——《侠客英雄传Ⅲ》。然而,这款游戏用今天的眼光来看无论如何也称不上是"3D",不过是对画面作了一些特殊处理。平[illegible]在画面[illegible]采用3D画面技术的手段[illegible]无论制作者还是玩家都没有认到这个错误。

所以,在1997年之后,中文RPG在画面设计上又开始尝试新的变化。1998年[illegible]两大作的《风之[illegible]》[illegible]吸收了西方油画的特点,将浓丽华丽鲜艳的风格引入了传统的山水画面之中,强调了一种协调的气氛。这种[illegible]加强色彩效果的做法[illegible]了平淡朴素的传统画面的玩家感到眼前一亮,由此在市场上取得了轰动的效果。后来的中文RPG开始纷纷走上这条突出艳丽色彩的路线,可惜的是没有好好把握传统中国画风格和西方油画之间的关系,一味强调画面的色彩要艳丽夺目,配色也越来越俗气,结果让玩家越看越乏味,很快就对这种只在表面下文章的画面感到厌倦了。

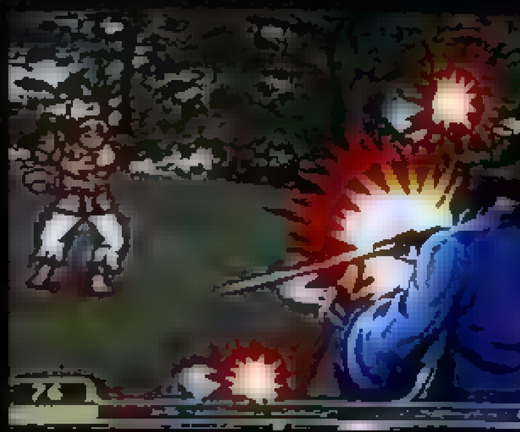
1999年之后,中文RPG在画面风格方面走上了两条截然不同的道路:以大宇为代表的《轩辕剑》系列继续坚持传统的山水画风格,画面风格呈现出清新素雅的韵味。最典型的例子就是《轩辕剑Ⅲ外传天之痕》。而另外一些中文RPG则重新拾起了3D这面大旗。1999年的《鹿鼎记Ⅱ》和《破碎虚空》在3D造型上都下了很大的功夫。不过这些采用3D技术的中文RPG依然不能够让人满意,主要原因是他们开发的3D引擎与其他国外游戏相比还比较落后,不但没有取得应有的效果,反而让人感觉天旋地转,还不如传统画面耐看。

准确的说,游戏画面可以用四个字来解释:"声光色影"。通常评价一款中文RPG的游戏画面的时候,都习惯性的从"色"这个角度去看待游戏画面,这从很多游戏评论文章都可以看出来。看看下面这段话:"……无论是场景的布局还是人物的细节,都较前作更加精致细腻,升到了一个新的高度。色调的[illegible]整个游戏可以说是在一片生机盎然的绿色中进行的,鸟语花香让笔者感到神清气爽……"这段话是从一篇关于《剑侠情缘外传月影传说》的游戏赏析文章中节选出来的。[illegible]这段话"精致细腻"同"色"有关,"色调"、"生机盎然的绿色"这些则本身就是"色"。可以看出,这篇文章的作者在赏析游戏画面的时候主要就是从"色"这个角度出发的,换句话说,在大部分人心目中,一个游戏的画面其实就是指这个游戏画面的"色"。



最早采用16色的中文RPG之一(轩辕剑)

毕加索曾经说过这样一句话:"在我的眼中,任何一幅画面都是一个体系,一个世界。"在工艺美术学中,一个画面也被认为实际包含了一个非常庞大的体系,它包括画面色调、画面精度、边缘阴影以及光泽程度各个方面。而在游戏画面中,特别是3D画面中,所涉及到的因素更为繁多。当然,我们普通玩家在玩游戏的时候不必去了解这么多的东西,只要画面能够让人看上去养眼,玩起来舒服就可以了。但是,如果能够从更多角度去了解和欣赏游戏画面,对于我们来说也是不无益处的。



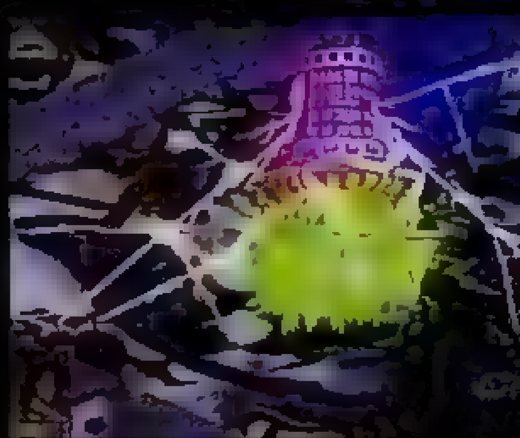
这个战斗画面真是"3D"得非常勉强(侠客英雄传Ⅲ)

可以说,从中文RPG诞生那一天开始,游戏制作者就过于重视"色"在游戏画面中的地位,过分强调"色"在游戏画面中的重要,没有重视整个游戏画面系统的合理构建和搭配。即使是在2002年的今天依然存在这样的问题。把某个作品单独来看,我们可能并不能够看出什么问题。但是如果视野放宽一些,把国外优秀RPG同中文RPG比较一下,就会发现不少的问题。



如果有更精致的画面,也许它会更加成功(金庸群侠传)

国外优秀RPG非常重视从不同方面去构建一个完美的画面系统,不光是颜色的搭配,还有画面的切换、光影效果以及人物造型等一系列东西,都是非常到位的。比如SONY在PS平台上曾经有一款名作《XENOGEARS》,3D画面采用了视角转换和放大缩小功能,同时营造了一种类似电影般大奇的效果。玩家在游戏的时候就如同在欣赏一部互动电影,很容易完全置身其中。暴雪公司为了让《暗黑破坏神Ⅱ》在画面质量上有所提高,在背景画面花了很大的心思,使得背景和其中活动的人物形象显得非常的真实协调,整个游戏画面如同一个有机的整体,看上去非常舒服。回头再看看我们的中文RPG呢?在画面的华丽程度上倒是下了不少的力气,却忽视了整体效果,虽然能做出分辨率相当高[illegible],但给玩家的感觉却并不满意。背景就如同一块大拼图贴上去的,同精心设计的人物造型反差太大。



这个花花绿绿的画面就是"农村配色"的游戏典型(仙狐奇缘)

中文RPG还有一个问题就是画面缺乏承接性。也许玩家对"画面承接性"这个概念感到陌生,这是大名鼎鼎的文明之父——席耶·梅尔在1998年提出的一个全新概念。简而言之,就是说一款游戏的整体画面从头到尾要表现出一致的风格特点,不能让玩家感到画面风格脱节现象太明显。这里不得不再次提到日本的"最终幻想"系列,在这款RPG系列游戏中,首席美术设计师天野喜孝那独特的画风和最终幻想世界配合得天衣无缝,由一代至六代,此人的画风始终很好的体现在游戏中,并由此确立了"最终幻想"的世界观。而很多中文RPG似乎从头到尾无法表现出整个游戏内在的共同元素,玩家并不觉得仅从画面中就能够体会到一种贯穿游戏始终的内涵。这样就大大削弱了游戏对玩家的吸引力。

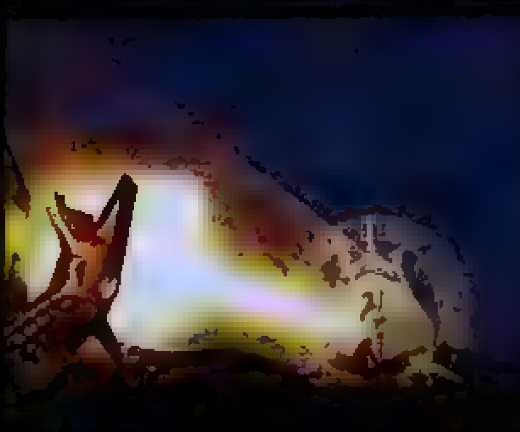


一款游戏换了一次画面就又火爆了一把(新仙剑奇侠传)

最后还要说说中文RPG的3D化问题。可以说,3D化是中文RPG今后发展的必经之路。在3D环境中,X轴表示高度,Y轴表示宽度,而一旦具备了表示深度的Z轴就构成了3D环境,可惜的是中文RPG一直没有把这个Z轴做好。在这方面最大的问题就是缺乏优秀的3D图象引擎,大部分游戏都是假3D画面或者半3D画面。优秀的3D画面必须要有一个优秀的引擎。真3D画面能够表现出一种史诗般的浩大气势,这是假3D画面不可比拟的。



宇峻可能是画面质量进步最缓慢的游戏品牌(楚留香外传)



昱泉依靠在3D画面来树立了自己的游戏风格(新神雕侠侣)

但是,在现有技术条件下是不是就可以抛弃2D画面呢?这是我们必须思考的问题,因为我们也看到了目前的3D中文RPG的确不够完善,最典型的就是画面质量并不高,而且视角控制相当困难。就拿早期的3D中文RPG《笑傲江湖之日月神教》来说吧,乖乖不得了,只要手里的鼠标稍微一哆嗦,哎呀……令狐冲大哥你跑到哪里去了?所以,中文RPG的开发者们是不是也该象哈姆雷特王子一样自问一下:2D还是3D?这是一个问题!



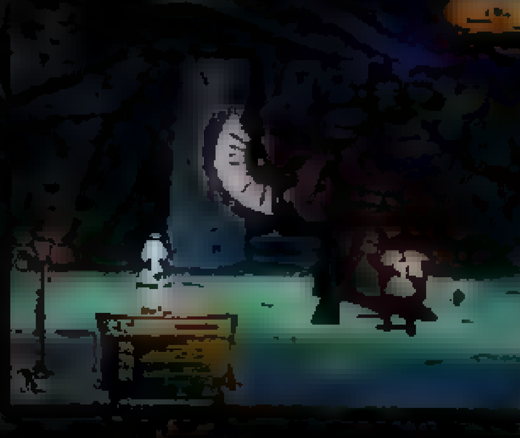
中文ARPG的画面大都仿自《暗黑破坏神》(剑侠情缘外传)

看着电视屏幕上眩目的满汉全席——《最终幻想XI》的画面,再看看显示器上中文RPG这碗热气腾腾的葱花小面,不由叹一声气:什么时候咱也能吃上象小日本那样的高档葱花啊? ■

(文/鸥儿)



场景与人物形象不匹配是中文RPG最大的问题之一(武林群侠传)



从开发画面来看,最唯美的2D中文游戏系列也要3D化了(轩辕剑Ⅳ)



蜘蛛人电影版

提起蜘蛛，尽管很多人都知道它是一种益虫，但仍然不住会对它的外型皱眉，但就是这样一种外型并不讨人喜欢的昆虫，经过了漫画天才的一番巧妙创作后却成为了全世界最受欢迎的超能漫画英雄之一——蜘蛛人。2002年，时逢《蜘蛛人》漫画面世40周年，为了纪念这位超人气的美式漫画英雄，哥伦比亚电影公司斥巨资进行同名电影拍摄，而精明的游戏厂商也绝不会放过这个精彩的题材，于是当2002年4月到来时，PC、PS2、XBOX、NGC，甚至是GBA上，《蜘蛛人电影版》（Spider Man the Movie）成为了最引人瞩目的焦点。

电影游戏？游戏电影？

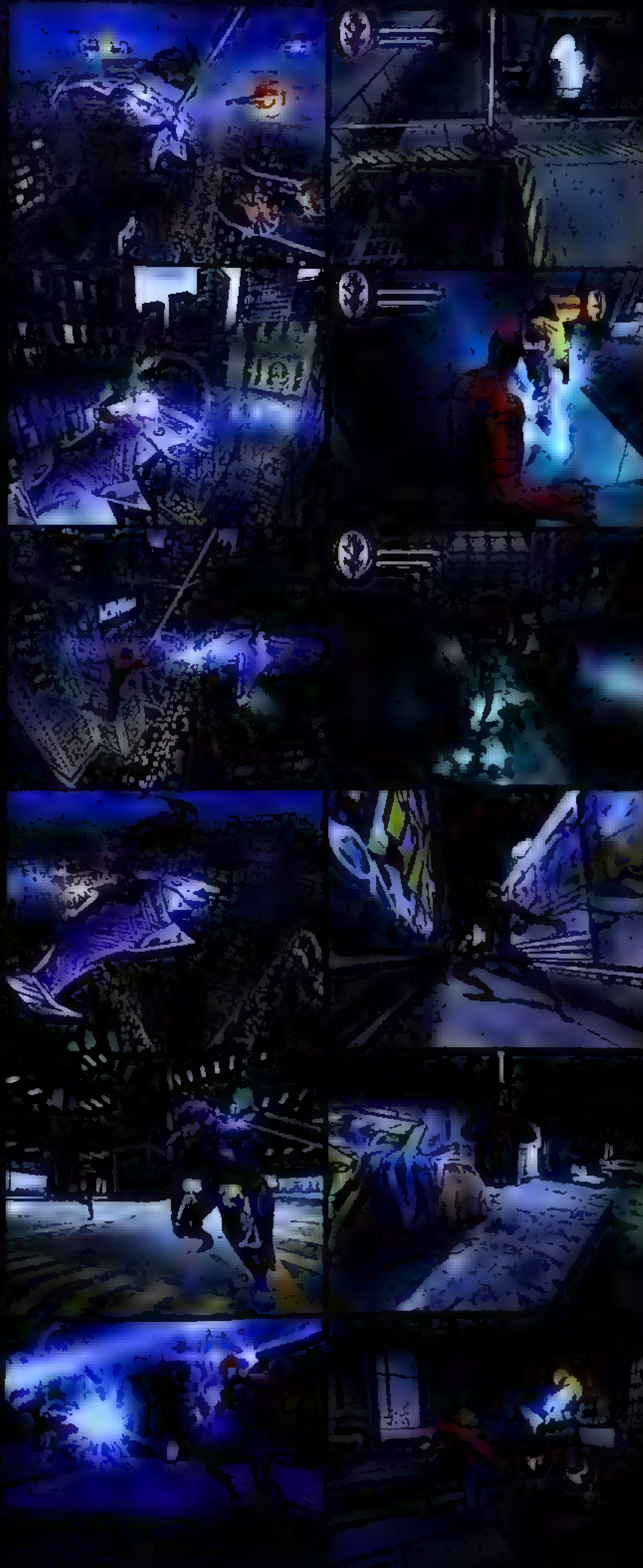
随着商业竞争的日益激烈，游戏公司越来越喜欢借助知名题材进行游戏开发，以保证最大限度利润获取，而“蜘蛛人”正是如此考虑之下的产物。尽管如此，但当笔者第一眼看到《蜘蛛人电影版》这个名称时，还是忍不住怀疑Activision公司是否弄错了游戏标题，大凡“电影版”所应指的就是电影版本，用到一部游戏之上似乎不妥，所幸随着游戏的展开，一切的怀疑也就烟消云散了。或许是为了最大限度地利用影片2002年5月3日全球首映的影响，因此在本作中，游戏制作小组破天荒地第一次在游戏中将电影的内容完全进行了拷贝。一位看似平凡的高中生彼得·帕克，在一次意外中被一只转基因蜘蛛叮咬了以后，突然拥有了异于常人的超能力，不仅能像蜘蛛一样飞檐走壁，还有预知危险的能力，一旦有非常状况发生，彼得摇身一变，就成为了一名能飞檐走壁的蜘蛛人。他能像蜘蛛一样，攀附着蜘蛛丝，穿梭于高楼大厦之间，与城市中的犯罪分子展开对决。几乎与电影完全一样的剧情安排，在让人惊叹于游戏公司对《蜘蛛人》号召力的超强自信同时，也不得不佩服其独到的商业眼光。玩过游戏的人想去看一次电影，而看过电影的人则希望在游戏中亲身体验一次蜘蛛人的超能。虽然电影的成功不一定能够保证游戏的大卖，这已成为了近年来电影改编为游戏的通病，但这样的通病似乎并没有在眼前这款游戏中得到延续，《蜘蛛人电影版》带给了人们更多的新鲜体验。

来自已四面八方的视觉体验

游戏娱乐产业迅速发展的同时，也让刺激与快乐离玩家越来越远，同样的特效场面，同样的画面剪辑，同样逼真精细的3D引擎，让游戏带给我们的冲击与乐趣似乎正在逐渐减少，而《蜘蛛人电影版》所营造的强大视觉冲击效果却让我们眼前为之一亮。蜘蛛的特性在于可以从任意角度，任何介质上随意爬行，因此我们游戏的主人公蜘蛛人也拥有了攀爬跳跃任意而行的特长。由于他的这种特长，游戏中尽管系统本身只提供了第三人称视角模式，但透过蜘蛛人上下左右随意行走的超能，玩家也将从原先传统的正常视线范围获得另一种视觉的刺激，传统动作游戏中，要进入敌人的房间我们必须打开大门，勇敢闯入，而本作中玩家则可以控制蜘蛛人通过在天花板上行走的方法悄悄地爬到敌人的上方而不被知晓。对应特殊的视线要求，游戏中当玩家处于不同行走状态时，周围的场景也会发生相应的改变，玩家将蜘蛛人背靠墙角，则蜘蛛人身体会放大并呈透明形态，以便玩家观察正前方情况；玩家如果采用天花板倒立行走状态，则天花板会变透明以便观察。尽管整个视角转换完全根据玩家所处位置和状态的不同进行自动调整的设计非常不错，但不知是否由于游戏控制系统反映太过敏感的原因，如果玩家的动作稍微过大，就会发生视角偏移混乱的问题，让人略感遗憾。

城市中的“人猿泰山”

很多玩家远离于3D动作游戏的原因都是由于对游戏中建筑物内频繁的视角转换会产生不良的生理反映，为了让游戏能够获得更多的游戏人群，因此设计人员根据蜘蛛人本身的特性，为游戏专门划分出了室内和室外两大区域场景，前者就如前面所述，在建筑物内进行战斗，而后者则将整个城市作为了战斗的舞台，并不同于传统作品定义的建筑物之外的简单户外概念，蜘蛛人由于有着可以随时发射蜘蛛网进行攀爬跳跃的超能力，因此在高楼大厦间进行跳跃爬行成[illegible]一边发射[illegible]人猿泰山一般在高楼间[illegible]这种感觉只能用爽字来形容。由于游戏系统对玩家的控制极度敏感，因此大部分时间里我们无法做到将目标准确定位后才开始跳跃，而由此也引发了一种前所未有的刺激体验。当你在空中荡[illegible]突然发现原定的目标偏移了，眼看就要坠落万丈深渊时，突然发现旁边还有一处建筑物，赶快牢牢地抓住吧。随着游戏剧情的发展，如果说最初还只是在城市中有惊无险地扮“泰山”的话，那到了游戏后期，则完全是在城市的天空中演超人了。一边要在有限的时间内飞快地荡来荡去，一边要防御恶魔的攻击，同时还要小心失足，成为千古遗恨，难度可以说非常之大。笔者是用手柄来进行游戏的，每完成一关后，手上全是汗水，心脏因紧张而跳动加速，但还是会继续期待下一关任务的开始。



兼容却不易的游戏控制

动作游戏除了画面要漂亮之外，最重要的一点就在于控制的灵活，但非常不幸的是，这一点在《蜘蛛人电影版》中没有获得完美的体现。《蜘蛛人电影版》是一个非常精彩的游戏，为了在电脑的屏幕上再现这位超能力的正义英雄，游戏设计小组照搬了《蜘蛛人》漫画中的全部动作设计，蜘蛛人可以通过拳打脚踢等动作与敌人展开战斗，同时配合一些角度和跳跃，蜘蛛人还可以实现中国武侠中某些非常出彩的招式，加上蜘蛛人可以通过蜘蛛网随意攀爬的特性，只要玩家控制得当将会发现蜘蛛人可以做出如日本忍者一般灵活的精彩动作。但不知是否是由于游戏要同时面向多平台发售的原因，游戏对PC键盘的设定非常别扭，而鼠标这个已经成为时下电脑游戏100%必备的控制器也由于游戏自身的设定变得可有可无，基本上玩家通过键盘就可以完成游戏中的所有动作，这不禁让人怀疑游戏制作小组是否又如惯常一般，将很早发行的PC游戏版本作为整个游戏的试刀之作，而主打仍然是游戏机平台上的版本。正由于上面所说的控制设定问题，如果玩家手中有游戏手柄的话，建议还是用游戏手柄进行游戏操作，因为你会发现那样要轻松得多。

多样化的模式选择和大作的门槛

丰富的游戏模式总容易让玩家在游戏中停留更多的时间，除了和电影内容相同的剧情关卡模式外，游戏中还加入了一种新颖的对战模式，你可以灵活运用蜘蛛人飞跃和发射蜘蛛网的超能力，配合上不同蜘蛛网攻击按键组合，脱离剧情角本的限制，专注于战斗的快乐。

去年“911”事件发生后，曾传出由于《蜘蛛人电影版》中存在同样的大楼镜头而遭禁的消息，眼下虽已事隔半年，但或许是不想让美国民众触景生情，游戏场景中世贸大楼的地图已被其他不知名大厦所取代，同时为了不使游戏的视觉冲击效果有所降低，游戏仍然在很多部分加入了爆炸的场面，只不过在表达的程度上含蓄了许多。

游戏机游戏很大的问题就是不能即时存盘，而电脑游戏在这方面则就要灵活了许多，但非常不幸的是，为了兼顾游戏的统一，因此在进行《蜘蛛人电影版》游戏时，玩家会发现游戏机上曾经的问题也出现在了电脑上了，[illegible]整个游戏在关卡的进行中安排了足够的存盘提示，因此就算玩家在游戏中挂掉，读档重来，也不会因路程太远，而浪费很多时间。

尽管现今的CPU处理速度已经以“G”为单位，但大部分的游戏由于本身技术的成熟和对很大用户群的考虑，往往都不会单纯追随CPU的运算速度而提出过分的配置要求，但很糟糕的是，这个惯例在《蜘蛛人电影版》中也被打破了，或许是想让PC版和PS2、XBOX、NGC等游戏机版本游戏画面水平持平，因此尽管游戏的运行配置列表上只要求PIII500就可以运行游戏，但如果玩家想获得最佳的游戏体验，一块不低于PIII800的CPU是必不可少的，相比CPU在速度要求上的“仁慈”，游戏在显示卡要求上则异常苛刻。相信出于购买性价比的考虑，相当部分的玩家所使用的仍然是TNT系列显卡，但《蜘蛛人电影版》却要求显示卡必须支持T&L特效才能运行游戏，于是如果玩家电脑里配置的仍然是TNT、TNT2一档显示卡，将不得不与《蜘蛛人电影版》擦身而过。

总体来说，《蜘蛛人电影版》是一款非常出色的动作游戏，尽管要求的配置不低，但如果你真进入了游戏，你会发现付出的一切已有回报。■

（文/善良的大女孩）

PLAYMARK ★★★★

图像表现 ■■■■	创 ■■■■
音乐音效 ■■■	新 ■■■■
操　控 ■■■	

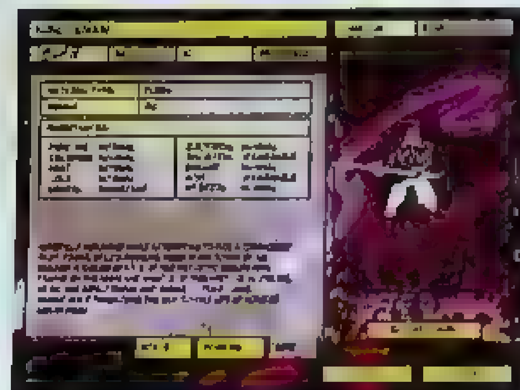
游戏名称：Spider Man the Movie

出品公司：Activision	3D加速卡：D3D
国内发行：未定	多人游戏：未支持
发行版本：2CD / WinALL	控制方式：键盘、鼠标、摇杆
游戏类型：动作（ACT）	出品日期：2002.4
3D加速卡：D3D	官方网站：www.activision.com

最低配置：PIII500 128MB、32MB显卡、800MB硬盘
推荐配置：PIII800 256MB、64MB显卡
[illegible]



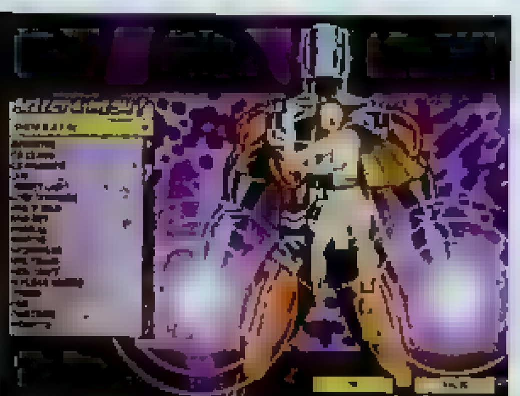
与其说这是一个英雄盛行的年代，还不如说任何年代都需要英雄。9·11以后，美国在停映许多动作、战争影片的同时，却急不可耐地推出了《深入敌后》——一个美国飞行员在到处是敌人的绝境中逃



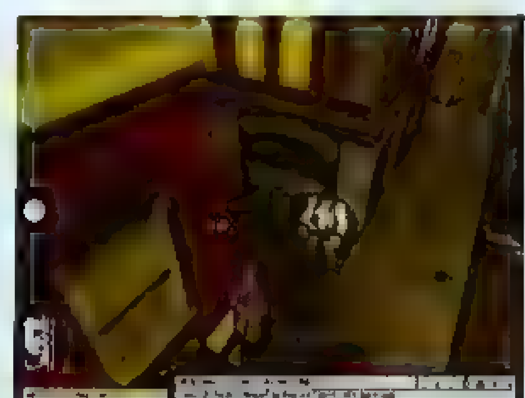
亡，居然还拿回重要情报，安然脱险。因为如今需要那样的人和事来振奋人心，鼓舞人民和军队的士气。但是在游戏世界中却满不是那么回事，有桀骜不驯的毁灭公爵，有嗜杀如命的命运战士，有美得夸张的古墓丽影，有打扮怪异的孤胆枪手……《超能英雄》(Freedom Force)中的英雄则又是另外一种风格了，不知是否巧合，他要拯救的也是纽约。

又是可恶的外星人

游戏的背景就在发生在我们生存的银河系中，外星人征服了银河系中绝大多数星球以后，就将魔



爪伸向了唯一幸免的地球。以它们的实力想要毁灭地球是轻而易举的，但是就象好莱坞电影那样，坏人总是不愿意做得那么直接了当的，外星人打算让地球人自己毁灭地球。它们从地球败类中精选了一些"精英"，用"X能量"使他们成为超人，让这些超级歹棍在地球上烧杀抢掠，地球就会毁于一旦。只要是看过二部以上美国大片的玩家都能猜到，这种猫捉老鼠的游戏的结局肯定是会让坏人追悔莫及的。游戏中也不例外，外星人中一个正义之士不愿意看到地球毁灭(也不知道是出于什么目的)，它想把"X能量"给一些正义的地球人，制造出超能英雄来对抗那些坏



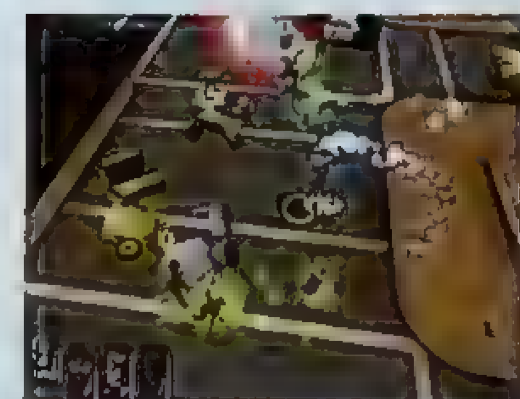
超人。不幸的是那个外星人的飞船被击落了，"X能量"散落在纽约市区内，它不得不尽快找到那些得到了"X能量"的人，并且把他们拉拢到正义的一方来。

想看美国漫画吗

剧情是《超能英雄》有别于其他动作RPG的关键，如果只想锻炼四"指"，不想劳动大脑的话，还是去玩《雷神之锤》比较合适。无论是片头动画，还是游戏画风，《超能英雄》都像一部动态的漫画书，有着连贯的任务情节和特有的语言幽默，很明确就是专门给漫画迷准备的。游戏中的人物完全是五、六十年代美国漫画书中的造型，场景也完全模拟六十年代的纽约街景，不过国内玩家肯定认不出。汽车、广告牌、服饰、城市布局、建筑物，就连脏乱不堪的纽约地铁站都一一重现于玩家眼前。

无责任版的市民英雄

在游戏中，玩家扮演的并非是那个弄丢了"X能量"笨蛋外星人，而是受到了"X能量""污染"的地球人，当然是个正义的英雄。他绝对不能容忍自己心爱的城市遭到涂炭，于是他加入了正义的阵营，运用自己的超能力与坏超人斗争。不过他那种不是很正统的英雄人物，他有自己的美国式行为方



式，大部分时间是在锄强扶弱，但是兴致上来也会搞一些恶作剧。其实这正体现了游戏的特色，玩家可以使用超能力击败敌人，但是超能力可能误伤无辜，而且玩家也可以不受限制地击打无辜市民。玩家可以任意举起汽车、电话亭、街灯砸向敌人，如果砸种旁边的建筑设施，[illegible] 由此可以联想到[illegible]黑与白[illegible]的超强互动性，玩家可以把自己的对手、石块或村民随意玩弄、抛掷，而这恰恰是游戏最有趣的设计。在《超能英雄》中玩家同样可以随意用汽车砸人、砸建筑物，如果把一辆汽车拆倒在马路中央，就能制造一场大塞车，3D的世界就是真实。最有意思的是，当电话亭被扔出去的时候，里面的电话听筒会掉出来，并且给出一个夸张的大特写。

我不知道这算哪种游戏

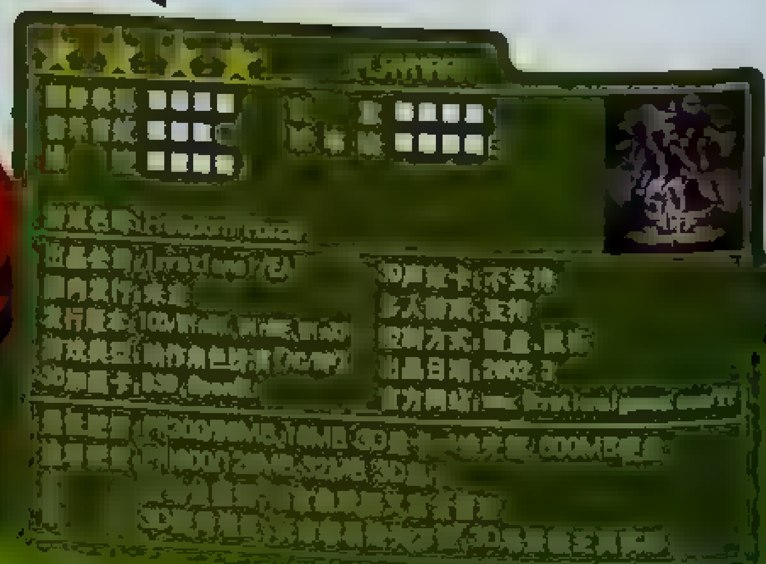
到了游戏中后期，玩家逐渐会找到自己的战友，最终组成一个"四人帮"共同作战。战斗系统融合了回合制战略和即时动作两种风格，玩家用鼠标右键点击自己、敌人或者场景，都会弹出一个选项菜单，玩家可以选择作出拾取、投掷、攻击、超能力等等动作。玩家的选项中还可以制定自己所控制角色的移动路线，包括在战斗过程中也可以进行移动，不过敌人可不会等玩家舒舒服服地调兵遣将，因为战斗进程是即时性的。



《超能英雄》属于那种类型比较模糊的游戏，初看象动作游戏，投入进去以后才会发现既包括了RPG成分，又有战略元素，很难定位。游戏是互动的产品，所以不能在9·11的节骨眼儿上发售这样的一个游戏，虽说是拯救纽约的主题，可要是有人在游戏中搞破坏，纽约肯定更惨。■

(文/HAPIII)





The Elder Scrolls III MORROWIND 上古卷轴III晨風 ——简析——

上古卷轴Ⅲ晨风》(The Elder Scrolls Ⅲ:MORROWIND，下文简称《晨风》)是Bethesda Softworks"上古卷轴"系列游戏的第三部，这一次"上古卷轴"随着我们的主角来到了Vvardenfell岛。

很多玩家对于前作《上古卷轴：竞技场》(The Elder Scrolls:Arena)和《上古卷轴Ⅱ匕首雨》(The Elder Scrolls Ⅱ:Daggerfall)庞大的世界记忆犹新，尽管这一次故事发生在Vvardenfell岛，但这并不意味着游戏场景的减小，在Vvardenfell岛上，我们可以看到一个虚拟世界所能拥有的一切地形，事实上游戏似乎比前作更为庞大。有利必然有弊，通常在这样庞大的世界中探险，很容易便会迷失方向，为避免这种情况的发生，游戏中提供诸多便利的方式让玩家在Vvardenfell岛上穿行，其中包括传送魔法、传送点和船只等。

作为"上古卷轴"系列另一个标志性特点，超高的自由度也是长久以来最吸引玩家的地方。Vvardenfell岛完全是一个开放的世界，游戏有很多任务是非线型的，这样就不会出现因为一个不能完成的任务而影响整个游戏进程的情况。这种设计在某种意义上也提高了游戏的耐玩度，玩家要想了解全部的情节和分支，就必须多次完成游戏。开放的世界意味着玩家可以自由选择完成任务(毕竟一个没有任务的RPG游戏根本算不上RPG游戏)和自由探险。在《晨风》中，游戏的自由度得到了更为充分的体现。自由度除了表现在剧情方面之外，在升级系统中同样发挥得淋漓尽致。游戏的升级系统采用了与《地牢围攻》(Dungeon Siege)相似的独立升级方式，玩家完全可以在这个庞大的世界里自由探险，并根据自己的爱好让游戏角色朝自己所期待的方向发展。

为了将作品的自由性和无限性发挥到极至，《晨风》提供了让玩家自行设计的机会，利用游戏官方的编辑器玩家可以自行编辑在世界中出现的地形、建筑、物品、NPC甚至NPC的主要对话。这一点同时弥补了游戏不支持网络的缺点。玩家可以与其他玩家交流自己创建的世界，让游戏无休止地扩展下去。

Vvardenfell岛，一个在Tamriel帝国晨风行省中并不起眼的地方，但它神秘、充满着冒险。在Vvardenfel岛上居住着形形色色的居民，有着来来往往的商贾，存在着神神秘秘的种族……我们的故事就是从这座古朽的岛屿上开始。

在这座看似荒芜的岛屿上，我们找到了故事的主角，他？她？还是它？我们不知道，他没有性别、没有名字、没有相貌、没有一个正常人应当有的一切，但有着让所有人同情的命运：被抛弃、被绑架、被抢劫，最后被卖到Vvardenfell岛作奴隶。但这仅仅是一个开始，等待他的会是一个什么样未来，他自己也不知道，他没有能力去改变些什么。所有这一切都需要我们，需要玩家亲手来安排。

现在让我们开始按照自己的想法去创造属于我们自己的主角。《晨风》提供了一种极具创新的角色创建形式，在最初的一系列对话过程中，你可以一步步设定角色的姓名、性别、种族、外貌等基本特性，而在随后进行角色属性设置的时候游戏又提供了3种方式来决定我们的主角：

1.直接选择。我们可以从游戏预先设计好的角色中选择一个，游戏共有21个预设的角色供我们选择。

2.自由创造。我们要做的就是按照自己的想法创造出心目中的主角，自行调整角色的基本属性数值和技能项目。

3.心理测试。在这个选择中，玩家可以通过回答20道问题来决定主角(不由得让人联想到《梦幻模拟战》)，这更象是一次心里测试，这样的角色也许更贴近真实的你。

相信玩过《匕首雨》的玩家对创建角色已经小有心得，以下我们简单谈一下游戏所提供的种族、属性、魔法和技能。游戏提供了10个不同的种族，每个角色具有8项基本属性。另外游戏中角色的最终职业有3种，对应每种职业分别提供了9项技能，所有的技能又被分为：主要技能(Major Skill)[illegible]、附属技能(Minor Skill)以及其他(Miscellaneous)，共27项。注意，在最初的角色设定中你并不能限定角色的职业，也就是说你并不能选择是作小偷、战士还是魔法师，你所要做的只是安排他的基本特征、基本属性和初级技能。以下对各种族、属性和技能作简单说明。

种族篇

种族	说明
亚龙人 ARGONIAN	对自然环境最为适应的民族，在陆地和在水中都可以生存，可以不受疾病和病毒的伤害，但他们很少与其他种族接触，所以人们对其了解甚少。
不列塔尼人 Bretons	岛上最为热情的种族，但热情背后却掩藏着种族虚伪的本质。他们非常的聪明，拥有很高的魅力，他们掌握炼金术，并拥有着对魔法天然的控制力。
黑暗妖精 DARK ELF	拥有超人的智慧和强壮而敏捷的身体，是Tamriel帝国中黑色皮肤的精灵民族。[illegible]
森林精灵 WOOD ELF	居住在Valenwood森林的精灵民族，特别适合担任侦察兵、间谍、和盗贼的角色。
半兽人 KHAJIIT	[illegible]
北欧人 NORD	狂暴且强壮，从内心里对战争有着渴望，He使重型武器。由于长期生活在寒冷的地方，他们对冰魔法有着天生的抵抗能力。
红色卫士 REDGUARD	最有斗争的民族，是[illegible]中最好的[illegible]
帝国人 IMPERIAL	在良好教育下成长的武士，Tamriel帝国的主要居民，在生活中他们是精明的外交家和商人，在战场上他们是最强的战士。
高个子精灵 HIGH ELF	[illegible]
兽人 ORC	野蛮的种族，象他们的名字一样，既是天生战士也是小偷的很好人选。

属性篇

属性	说明	相关技巧
力量 Strength	决定你的体力，你的负载能力(能带多重的东西、多少东西)，你的初始生命力和你使用武器的杀伤力。	装甲(Armorer) 钝器(Blunt Weapon) 斧(Axe) 长剑(Long Blade) 身体特技(Acrobatics)
智力 Intelligence	决定人物的魔法能力及魔法使用效果	[illegible]
精神 WillPower	决定人物的抗魔法能力和人物的体力。	破坏(Destruction) 改造(alteration) 神秘(Mysticism) 回复(Restoration)
灵敏度 Agility	[illegible]	[illegible]
速度 Speed	决定人物移动的快慢。	运动力(Athletics) 短剑(Short Blade) 徒手搏击术(Hand to-hand) 空手防御术(Unarmored)



属性	说明	相关技能
耐力 Endurance	[illegible]	[illegible] (Heavy Armor) [illegible]
个性 Personality	影响NPC对你的态度	辩论术 (Speechcraft) 经商术 (Mercantile) 迷幻术 (Illusion)
幸运 Luck	影响你所有的行为	无
技巧 Skill	下文会有详细介绍	

附加属性	说明
名誉 Reputation	你在游戏中的声望
派系 Faction	你所参加的派别和工会
星座 Birthsign	你所属的星座，决定一些附加特技。
赏金 Bounty	悬在你的头的多少钱

技能篇

战斗类

战斗技能	说明	相关属性	图例
防御 Block	对敌人物理攻击的防御能力。一次成功的防御可以完全抵消敌人的攻击效果	灵敏度 Agility	
装甲 Armorer	武器和装甲所能承受的伤害程度。武器和装甲的[illegible]	力量 Strength	
中装甲 Medium Armor	使人物能够在穿着链甲、骨盔等中装甲时更好的移动和防御。	忍耐 Endurance	
重装甲 Heavy Armor	使人物能够在穿着铁甲、[illegible]等重装甲时更好的移动和防御。	忍耐 Endurance	
钝器 Blunt Weapon	加强钝武器（权杖、锤子等）的使用效果。	力量 Strength	
长剑 Long Blade	加强长剑类武器（大刀、长剑、武士刀等）的使用效果	力量 Strength	
斧 Axe	加强斧头类武器（战斧、长斧等）的使用效果。	力量 Strength	
矛 Spear	加强矛枪类武器的使用效果	忍耐 Endurance	
运动力 Athletics	决定人物的移动速度。	速度 Speed	

魔法类

魔法系	学习地点	作用说明	相关属性	图例
破坏系 Destruction	从 School of Destruction 学到。	对生物和本体系产生伤害，作用包括：元素伤害、正常伤害、降低防御、取消对方魔法效果等。	精神 WillPower	
改造系 Alteration	从 School of Alteration 学到。	[illegible]	[illegible]	
迷幻系 Illusion	从 School of Illusion 学到。	迷幻魔法能够控制生物的视觉和思想，作用包括：盲眼、麻痹、使冷静、痴狂、变色和隐身等。	个性 Personality	
召唤系 Conjuration	从 School of Conjuration 学到。	[illegible]	[illegible]	
神秘系 Mysticism	从 School of Mysticism 学到	神秘系法术能把灵魂困进宝石中，打开时空之门，吸收或者反射魔法，以及千里眼的功能	精神 WillPower	
回复系 Restoration	从 School of Restoration 学到。	[illegible]	精神 WillPower	
魔化系 Enchant	从 School of Enchant 学到。	魔化系魔法能够创造、使用，或者魔力化物品。魔化能力的等级越高，成功的概率就越大。	智力 Intelligence	
炼金术系 Alchemy		[illegible]	[illegible]	
空手防御术 Unarmored	——	当没穿盔甲时[illegible]避免或者减少敌人的伤害，当此项法术达到一定[illegible]，不穿盔甲会比穿上盔甲防御能力更高。	速度 Speed	

[illegible]类

[illegible]技能	说明	相关属性	图例
开锁术 Security	人物开锁和拆除陷阱的能力，是间谍（Agents）和盗贼（Thieves）的基本[illegible]	智力 Intelligence	
潜行术 Sneak	[illegible]	灵敏度 Agility	
身体特技 Acrobatics	人物跳跃能力，影响从更高地方跳下的伤害程度。	力量 Strength	
轻装甲 Light Armor	[illegible]	[illegible]	
短剑 Short Blade	使人物在使用匕首、短刀等短剑类武器时获得更好的效果。	速度 Speed	
射击术 Marksman	[illegible]	[illegible]	
经商术 Mercantile	提高人物在交易时的能力。	个性 Personality	
辩论术 SpeechCraft	[illegible] Admiring, Intimidating, [illegible]	[illegible]	
徒手搏击术 Hand-to-Hand	人物不使用武器时的攻击能力。	速度 Speed	

关于角色升级

有别于传统RPG的整体等级提升系统，《晨风》采用了更为合理的独立升级系统。这样的系统，我们已经在《地牢围攻》中有所了解。这一系统在《晨风》中有了更为突出的表现。所谓独立升级系统是指，在游戏中，对某种技能的使用，将会对相应的主要属性产生特别的影响。例如你在游戏中更多地使用长剑将会获得5×的力量经验，但如果将这些经验值平均分配到各个属性的话，将会变为2×。这就意味着，如果你的准备作一个盗贼的话，长剑的使用将对你没有任何帮助。这样的升级方式使得玩家在游戏中体会到更高的自由度，同时也使发展中的角色更接近玩家的理想。

工会篇

"上古卷轴"系列中的工会系统也一向为玩家所称道，在《晨风》中这一系统继续得到了加强。本次可供玩家加入的工会组织达到了22个，这里要注意的是，一旦玩家选择加入了某个工会，那么此后就只能为该组织服务了，享受他们提供的特色服务，同时完成该组织要求的任务。游戏中工会所能提供的任务多种多样，在游戏初期任务大多相对简单，此时你可能需要工会更多的庇护与帮助，而随着角色等级的提升，任务将变得更有难度，你所获得的酬劳也将与之成正比。以下列出游戏中包含的各工会组织。

工会名称	偏爱技能	最小能力需求
Ashlanders	狙击术（Marksman） 轻装甲（Light Armor） 神秘系（Mysticism） 改造（Alteration） 矛（Spear） 中装甲（Medium Armor）	灵敏度（Agility）【30】 耐力（Endurance）【30】
Blades	狙击术（Marksman） 辩论术（Speechcraft） 长剑（Long Blade） 回复系（Restoration） 轻装甲（Light Armor）	[illegible]（Intelligence）【30】 个性（Personality）【30】
Camonna Tong	狙击术（Marksman） 轻装甲（Light Armor） 身体特技（Acrobatics） 钝器（Blunt Weapons） 潜踪术（Sneak） 长剑（Long Blade）	灵敏度（Agility）【30】 强壮（Strength）【30】
Census and Excise	狙击术（Marksman） 经商术（Mercantile） 辩论术（Speechcraft） 长剑（Long Blade） 轻装甲（Light Armor）	[illegible]（Intelligence）【30】 个性（Personality）【30】
Clan Aundae	身体特技（Acrobatics） 空手防御术（Unarmored） 神秘系（Mysticism） 召唤系（Conjuration） 迷幻术（Illusion） 运动力（Athletics）	精神（WillPower）【30】 智力（Intelligence）【30】
Clan Berne	狙击术（Marksman） 短剑（Short Blade） 身体特技（Acrobatics） 潜踪术（Sneak） 空手防御术（Unarmored） 运动力（Athletics）	[illegible]【30】 [illegible]（Strength）【30】
Clan Quarra	身体特技（Acrobatics） 长剑（Long Blade） 徒手搏击术（Hand-to-Hand） 破坏（Destruction） 运动力（Athletics）	强壮（Strength）【30】 耐力（Endurance）【30】
Fighters Guild	[illegible]（Axe） 钝器（Blunt Weapons） 装甲（Armorer） 防御（Block） 长剑（Long Blade） 重装甲（Heavy Armor）	[illegible]【30】 [illegible]【30】
Hlaalu	辩论术（Speechcraft） 经商术（Mercantile） 狙击术（Marksman） 短剑（Short Blade） 开锁术（Security） 轻装甲（Light Armor）	灵敏度（Agility）【30】 速度（Speed）【30】
Imperial Cult	辩论术（Speechcraft） 空手防御术（Unarmored） 回复系（RestorationSneak） 神秘系（Mysticism） 召唤系（Conjuration） 魔化术（Enchant） 钝器（Blunt Weapon）	耐力（Endurance）【30】 个性（Personality）【30】
Imperial Knights	长剑（Long Blade） 身体特技（Acrobatics） 钝器（Blunt Weapon） 重装甲（Heavy Armor） 装甲（Armorer） 防御（Block）	耐力（Endurance）【30】 个性（Personality）【30】
Imperial Legion	长剑（Long Blade） 身体特技（Acrobatics） 重装甲（Heavy Armor） 钝器（Blunt Weapon） 防御（Block）	耐力（Endurance）【30】 个性（Personality）【30】
Mages Guild	炼金术系（Alchemy） 神秘系（Mysticism） 迷幻术（Illusion） 改造（Alteration） 破坏（Destruction） 魔化术（Enchant）	精神（WillPower）【30】 智力（Intelligence）【30】
Morag Tong	狙击术（Marksman） 短剑（Short Blade） 轻装甲（Light Armor） 身体特技（Acrobatics） 潜踪术（Sneak） 迷幻术（Illusion）	灵敏度（Agility）【30】 速度（Speed）【30】
Nerevarine	狙击术（Marksman） 辩论术（Speechcraft） 回复系（RestorationSneak） 矛（Spear） 防御（Block） 神秘系（Mysticism）	个性（Personality）【30】 幸运（Luck）【30】
Redoran	长剑（Long Blade） 身体特技（Acrobatics） 矛（Spear） 重装甲（Heavy Armor） 中装甲（Medium Armor） 装甲（Armorer）	耐力（Endurance）【30】 强壮（Strength）【30】
Sixth House	无	强壮（Strength）
Tales Cult	长剑（Long Blade） 身体特技（Acrobatics） 矛（Spear） 重装甲（Heavy Armor） 钝器（Blunt Weapons） 防御（Block）	耐力（Endurance） 个性（Personality）
Telvanni	召唤系（Conjuration） 改造（Alteration） 回复系（RestorationSneak） 迷幻术（Illusion） 神秘系（Mysticism） 破坏（Destruction） 魔化术（Enchant）	耐力（Endurance）【30】 个性（Personality）【30】
Temple	空手防御术（Unarmored） 炼金术系（Alchemy） 回复系（RestorationSneak） 召唤系（Conjuration） 神秘系（Mysticism） 钝器（Blunt Weapons）	[illegible]【30】 [illegible]【30】
Thieves Guild	狙击术（Marksman） 开锁术（Security） 短剑（Short Blade） 回复系（Restoration） 轻装甲（Light Armor） 身体特技（Acrobatics） 潜踪术（Sneak）	灵敏度（Agility）【30】 速度（Speed）【30】
Twin Lamps	开锁术（Security） 空手防御术（Unarmored） 辩论术（Speechcraft） 潜踪术（Sneak） 运动力（Athletics）	[illegible]【30】 [illegible]【30】

以上我们简单分析了《晨风》中的各项基本系统，至于游戏中庞大的分支情节和任务，还是请各位先自行探索吧。最后祝大家在Vvardenfell岛旅行愉快。■（文/Aun）

★★★★ PLAYABILITY

画像表现	■■■■	创意	■■■■
音乐音效	■■■■	故事性	■■■■
操控性	■■■		

游戏名称：The Elder Scrolls III：MORROWIND

出品公司：Bethesda Softworks	3D声效卡：DS3D
国内发行：天人互动	多人游戏：不支持
发行版本：2CD，WinALL	控制方式：键盘、鼠标
游戏类型：角色扮演【RPG】	出品日期：2002.4
3D加速卡：D3D	官方网站：www.elderscrolls.com

最低配置 PⅢ500 128MB 32MB显卡
推荐配置 PⅢ800 256MB 64MB显卡



DUNGEON SIEGE 地牢围攻得失谈

暗黑破坏神时代的终结？

文/龙河

作为微软游戏帝国扩张的一个重要棋子，超级大作《地牢围攻》已经具备了问鼎2002年最佳RPG的实力。它的光辉是如此的耀眼，甚至连同期发售的欧美RPG最显赫的家族"魔法门"系列最新作——《魔法门Ⅸ》也为之黯然失色。而对于ARPG的王座——"暗黑破坏神"来说，史上最强大的挑战者已经出现了。

当然，即便如此，《地牢围攻》也不能算是一部完美无缺的作品，甚至可以说，缺点和优点是一样的显著。

显著优点之一 宏大场面的成功营造

《地牢围攻》的画面气势磅礴，给人一种观赏巨片的感觉。之所以能达到这个效果，是因为画面的远景处理方面极其成功。大家知道，3D引擎在远景的表现力上一般不是很理想。考虑到这一点，《地牢围攻》针对不同地形，做了各自的处理，一般地形都采用"雾气"的效果，例如峡谷地带，白雾弥漫，长长的吊桥穿入烟海，几棵高大的杉树插破云霄，宁静而雅致。在森林地形，则采用"围困"效果，用密密麻麻的近景树木将你的视野局限在一个很小的范围内，暗无天日，不见前方——其实这正是重现了一个人在原始森林中的真实体验；高山地形上，视野宽广，远景表现似乎不可避免？可制作者用大雪纷飞的天气效果巧妙的忽略了远景，漫天白雪，远方的飞雪和迷雾中隐隐露出一角山峰，给人以暇思的空间。这些处理使得游戏中虽然没有远景，但是玩家却感觉那白雾、树木、飞雪后面有无限的可探索的世界。不仅没让人们觉得这是在"藏拙"，反而赞叹制作者的匠心独运。

显著优点之二 音乐与游戏状况的配合

这款游戏配乐最大的特点就是：它不是贯穿游戏的始终，但是总在你需要的时候响起。每当一个新人第一次踏上征程，每当冒险者走进一个强敌环伺的迷宫，每当英雄在蜂拥而来的敌群中奋力拼杀，那段熟悉的激昂雄壮的背景音乐都会及时奏响，让你热血沸腾，力量无穷；同时，每一个城镇都有自己的专属配乐，配合画面，很好的烘托了不同的场景气氛。

显著优点之三 游戏规则简单明了

《地牢围攻》抛开了烦琐的游戏规则，只要选择用什么方式攻击怪物，即可左右自己的发展方向——虽然AD&D或者其他复杂游戏规则的铁杆支持者们可能会对这种"小儿读物"式的简单规则嗤之以鼻，但我想，即使是他们也不能否定，《地牢围攻》的升级其实非常符合实际状况，所谓熟能生巧嘛！仔细考究起来，如果你把用弓箭射击换来的技能点数分给长剑技术而成了用剑高手，那才显得有些奇怪呢。

在魔法系统和装备系统上也是如此，玩家唯一要做的就是从商店里或者怪物身上寻找更酷更炫的穿戴，更猛更猛的魔法，这令我们可以全身心的投入到战斗中去，同时又不失不断发现武器装备和实验新式魔法的乐趣。

显著优点之四 人性化的操作设定

《地牢围攻》是一款可以边喝咖啡边聊天边玩的"动作RPG"，这和那些以消耗鼠标键盘为己任的"真正"动作RPG不同。非常人性化的操作设定让AI做的和你本人一样好——甚至更好。大部分时间里，你的人物会以非常高的AI自动与敌人作战，你只要略微操作一下他的移动，即可舒舒服服的欣赏激烈的战斗了，还有什么比这更符合游戏的休闲精神的吗？

也许会有人提出质疑：这不成"看游戏"了吗？我认为，游戏的"互动"意义不在于让玩家不断的重复机械的动作，那种用一个鼠标连点程序就能完成的动作，不该由玩家来操作。"互动"的意义在于让玩家用头脑控制游戏，也就是说，玩家应该控制的是游戏人物的大脑，而不是四肢。在《地牢围攻》里，有一个设定可以说是以上观点的最好例证，即大家都非常喜欢的Z键——它的作用是自动拣起地面上全部物品。"我需要地面上所有的钱和装备"，这是大脑的指令，需要玩家来决断，而把它们一一拣起来，则是四肢的动作，让AI去完成就OK了。当然，这个大脑机能还不够完善，它不能更详细的命令四肢——"只收集武器"或者"只收集金钱"。可以想象，越人性化，越完善的操作设定（也就是所谓的"大脑机能"），越能给玩家带来乐趣。

显著优点之五 开放式的游戏资源

在网络上，《地牢围攻》的MOD文件正在以每天数十上百的数量增长，你只要把这些东西复制到游戏中去，就可以看到各种各样的新玩意：扩大的道具栏、新的怪物或装备、更大的药水瓶……等等，这些都得益于游戏资源的完全开放，大家可以借用工具随心所欲的更改游戏里的许多东西。开发者用这个狡猾的办法让那些喜欢DIY的玩家都来为他们更新和升级游戏，而让其他更多玩家从中不断得到新的乐趣，延长游戏的寿命。

他们之所以敢于冒着游戏被改得面目全非的危险，是基于以下推断：即绝大多数玩家还是倾向于修正游戏中不合理之处的有限度的补丁，例如提高金钱上限、增加药水瓶容量、大道具栏等，而不是类似于"无敌"、"MP不减"、"超级武器"等从根本上破坏游戏规则的补丁。从各大《地牢围攻》专题站的各种补丁下载的人数来看，这个推断已经得到了验证。

不久前，官方的《地牢围攻》地图编辑器也已发售，即使是每100个玩家中有1人对编辑地图感兴趣，而每100张地图中有1张具有游戏价值，这个编辑器为《地牢围攻》所带来的"新世界"的数量也将会是成百上千，而且将无限扩展。从理论上讲，你永远都可以玩到新的地牢。

显著缺点之一 魔法规则的缺陷

最突出的缺陷就是MP的数值设计。高级魔法消耗的MP高得离谱，魔法师们不得不带满两种药瓶。这种设计对魔法系人物的不公平是显而易见的：一个战士系人物用刀剑造成300点的伤害，无须任何条件，而一个魔法系人物用魔法造成300点伤害，却要消耗大量MP，不得不补充蓝色药水。而"喝药动作"的设计加重了这个不合理性，在敌人步步进逼的情况下，魔法师还要把珍贵的时间花在喝药上，无疑是死到临头了。

另一个显著的不合理是：高级魔法的使用限制与人物的魔法技能等级有关，与智慧无关；而高级兵器的使用限制却和人物的力量或灵活属性有关，与格斗或弓箭技能无关。这是一个典型的双重标准，造成的后果是战士系人物可以使用高级魔法，但是魔法系人物无法使用高级兵器——因为在中高级别下，战士加修魔法技能是很容易的，而魔法师加修力量或灵活属性则根本不可能（其中奥妙请参看后面的《地牢围攻究极秘密读本》）。当然，战士系人物在使用高级魔法时还受到MP的限制——这个与智慧紧密相关，不过，大部分非常有用的防护性高级魔法还是无须很多MP的，只是要花费一点时间和药水而已。在PK时，魔法师因为这个不平等的设定而优势尽失。

第三，我看不出来把魔法分成两个系有什么意义。实际上，一个魔法师要同时精通两个系的魔法非常简单，而且他可以灵活的在两系魔法间切换，因为与两系魔法相关的属性只有一个——智慧。而一个战士想要同时精通另两个技能——近身格斗和远程攻击则非常困难，因为它们对应的属性不同，你必须同时具备高力量和高灵活，否则就无法使用高级刀斧或高级弓箭。因此可见，两系魔法与近身格斗和远程攻击并非是一个可以并列的范畴，合理的设定应该是将其合二为一。更糟糕的是，游戏的人物等级是根据四种技能来判断的，这就让同时修炼两系魔法的魔法师得到了个"虚高"的等级。

显著缺点之二 装备等级设置的失衡

在《地牢围攻》里，人物最高等级为150，但是我以为80级足矣，80级以上只能算是"练之无味，不练不甘"的鸡肋。因为最强装备只需要大概60~80级即可拥有。也就是说，升到80级以上的人物已经失去了游戏最大的乐趣——收集装备。

我注意到，制作者为每种金色和紫色装备都专门设计了独特的样式，大概最初的用意是不想看着所有玩家都穿着一样的铠甲，拿着一样的兵器吧！这固然是个好主意，但是最终却成了一种浪费：因为金紫装备中的绝大部分基础属性很低，很快就会被替换下来。看着那些外观精美而攻击力只有几十点的刀剑，真是叫人心痛啊！

其实，只要换一种思路就可以解决这个问题，即设定大部分金紫装备的基础属性高于商店里出售的蓝色大路货的属性，这样，80级以上的玩家就有了可以收集的装备，而且大家的外观也会各不一样，因为金紫装备并不是到处都有（那个变态的小鸡关除外）。

此外，褐色装备也是个完全多余的设计，它的失败在于加减属性的幅度不够大。试想，当力量+1的蓝色装备随处可得时，你还会去在意一个力量+2，灵活-1的无聊褐色装备吗？可如果它是一个力量+6，智慧-5的东东呢？虽然最后也只实际增加一点属性总和，但它却可能成为纯战士人物的宝贝！

显著缺点之三 弓箭和魔法射程的不合理

练过弓箭手的朋友一定有这种体验：即大部分时间我们是在敌人围攻的零距离状态下射箭的。弓箭失去意义的原因在于其射程太短，往往要到惊动大量敌人的距离范围内才能命中。这样，弓箭就成了一把变相的刀剑，而弓箭手又不具备战士的高力量属性，所以最后变成了一种战士的弱化形态，毫无优势和特点。

魔法攻击距离也是如此。许多大面积杀伤的强大魔法要在很近的范围内使用，一旦距离掌握不好，就可能惊动大群敌人。即使一次成功，接下来怪物们也会很快发现你并围拢过来，剩下的就只是逃命了……再加上大面积杀伤魔法消耗MP极多，因此它们基本上失去了实战意义。

当然也有例外，那就是火柱（Pillar of Fire），它的影响范围很大，可以实施隐蔽攻击。而消耗的MP数值相当少，即使不断使用，魔法师也不用补充蓝药水。这个魔法的设定是如此的偏向魔法系人物，与其他高级魔法形成鲜明对比，以至于我简直要怀疑这大概是个BUG了（笑）。

最后说说《地牢围攻》与《暗黑破坏神Ⅱ》的比较。前者相对于后者的优势主要是画面和音乐表现。当然，也有人指出《暗黑破坏神Ⅱ》的2D画面更精致，尤其是人物外观。但我以为，《地牢围攻》的画面更多的时候是在为玩家营造一种"意境"——或清幽，或阴森，或壮丽。我们可以用抓图快捷键在《地牢围攻》里"拍摄"到不少如诗如梦的美丽场景，在《暗黑破坏神Ⅱ》里恐怕就很难了

而在游戏规则的成熟度上，《暗黑破坏神Ⅱ》远远超出了新人《地牢围攻》。特别是每种角色都有各自的特点和优势，而《地牢围攻》各种角色的优劣就非常明显。

情节简单是两款游戏的共同特点，作为ARPG，这倒无可非议。不过，因为《地牢围攻》的世界比《暗黑破坏神Ⅱ》的世界更加庞大复杂，而且完全开放，所以具备了向其中填充丰富故事情节的条件。在国外，一些狂热的"创世纪"（Ultima，Origin Systems公司推出的电脑游戏史上最经典RPG之一）爱好者甚至在《地牢围攻》尚处开发阶段就看中了它的开放式游戏引擎，着手进行该系列经典的《创世纪Ⅵ》（《网络创世纪》也是基于这一代游戏设计而开发的）的"重生"计划——把最新的RPG引擎和最经典的RPG剧本结合起来，制造一款"完美的游戏"。

可以说，《地牢围攻》对于当今电脑游戏界的贡献，不仅在于它本身是一个容易上手和容易获得乐趣的游戏精品，更在于它提供了一个游戏制作平台，让充满着奇思妙想的游戏设计人可以摆脱技术上的羁绊而专注于游戏乐趣的挖掘。我认为，这可能使它从根本上超越"暗黑破坏神"系列。如果联想到《反恐精英》的成功，我们完全可以期待基于《地牢围攻》、却超越《地牢围攻》的SE、DELUXE、PLUS、XP版本风起云涌，那真是RPG玩家之一大幸事啊！■

隐藏关的故事

在进入多人地图的HIROTH镇祭坛地宫以后，仔细找找，你很快会在地上发现一本奇怪的书《TRIAL OF GALLUS》，书中这样写道：

"从烈日下的高地上登上天空
献给月神三块石头
先放下水晶神庙的眼睛
还有新人手中钢铁的赠礼
最后一件东西就在你的手中
坚信向前飞跃就是他的考验"

这些奇怪的隐语是什么意思呢？看完下面的冒险，你就会明白。

从QUILLRABE镇下方的城门出发，沿河北进，到达第一个路标处，附近有个士兵看守的电梯（电梯？哈！），上去后向西，再经过一个路标，又发现一部电梯，上去后可以看见不远处有条绿龙，到它附近晃晃，只要你带着《TRIAL OF GALLUS》这本书，一扇隐蔽的大门就出现了。

进去后就是遗忘的高地（FORGOTTEN MASA）——这就是"烈日下的高地"。连续乘坐三部电梯到达一个有三块方形大石板的地方，把三件东西按顺序分别放在石板上

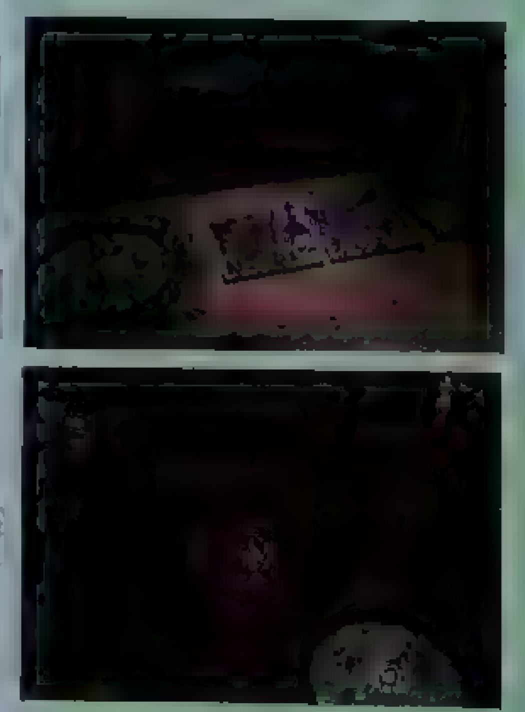
第一个是"水晶神庙的眼睛"。就是你在单人模式里找到的大眼球"Fury's Eye"，如果手头没有的话，就新建一个联网游戏，进入单人地图的开始地点JERIAH'S CABIN，在西南方水晶洞中的远古遗迹处有个隐秘地点，进入后在所有可浮动石板上放上任意物品（例如一个金币），打开机关就能找到这个眼球。

第二个是"新人手中钢铁的赠礼"。当然就是单人游戏一开始时你那个菜鸟人物装备的小刀啦

第三个"就在你的手中"。呵呵，你在读到这里的时候，手上拿着的自然就是《TRIAL OF GALLUS》这本书了。

三件东西放下后，一个飞行平台会飞来把你带到半空停住，这时候可以看到不远处隐约有山崖和建筑，但是无路可通，低下头，只见万丈深渊！

"坚信的向前飞跃就是他的考验"。鼓起勇气向前走吧！一座隐形的通路其实就在你的脚下 ■



SOLDIER OF FORTUNE II DOUBLE HELIX

命運戰士 II 雙重螺旋

4月19日，RAVEN发布了《命运战士II双重螺旋》(Soldier of Fortune II: Double Helix，后文简称SoF2)的DEMO版本，但出乎所有人意料，我们先得到的测试版竟然是联机测试版。记得在游戏宣布开发续作的时候，RAVEN曾表示SoF2将不会出现多人联机模式，但此时摆在玩家面前的DEMO的确让人出乎意料。很多玩家会认为如此仓促制作游戏的联机模式会是鸡肋，但当我们深入体验这个测试版本之后，我们发现，我们错了，它是这样的出色。

安装完毕进入游戏后，我们看到作品中更多与众不同的地方，也许有些玩家并没有注意到这些细节。在游戏的菜单画面中，我们看不到一个文字，取而代之的是一副副形象的图画。也许很多玩家起初会感觉不习惯，但仔细看一下你会发现游戏的选项都非常的形象，你很容易分辨出哪里是系统配置，哪里是操作配置。

由于使用Quake 3:Team Arena(后文简称Q3TA)的引擎，游戏的设置上深受Q3TA的影响。在各个系统的设置选项中，我们可以看到所有Q3TA所提供的基本设置，对于初级玩家在这里就可以轻松按照自己的习惯设置显示、声音以及控制等配置。如果你是一个Q3的精通者，则可以通过调整游戏安装目录下的配置文件(*.CFG)达到最理想的效果。在配置文件中，所有的命令都与Q3TA相同。

当我们对游戏配置完毕后就让我们来对游戏有一个全面的认识。

游戏共有4种模式：Deathmatch、Team Deathmatch、Elimination和Infiltration。

Deatmatch(DM)：

最基本联机方式，也是FPS游戏发展至今一直流行的多人模式。在DM模式中，可以设置时间限制或得分数限制，没有任务，只有不停的战斗，完全的个人英雄主义。玩家战死后可以立刻复生，迅速投入战斗。

Team Deathmatch(TDM)

团队的混战模式，最早出现并流传至今的多人方式。在Q3的国际比赛中，依然会采用该模式。TDM模式中，需要玩家相互的配合，包括各种武器的配合，行动路线的选择，以及战斗中的协作都需要玩家之间在长期的合作中不断摸索提高。

Capture The Flag (CTF)

所有以Q3引擎制作的游戏都拥有的模式，红蓝双方的任务就是在尽可能保护自己旗帜的同时，将敌人的旗帜抢回到自己的阵地。对一个战队来说，攻守兼备才是最重要的。

Elimination：

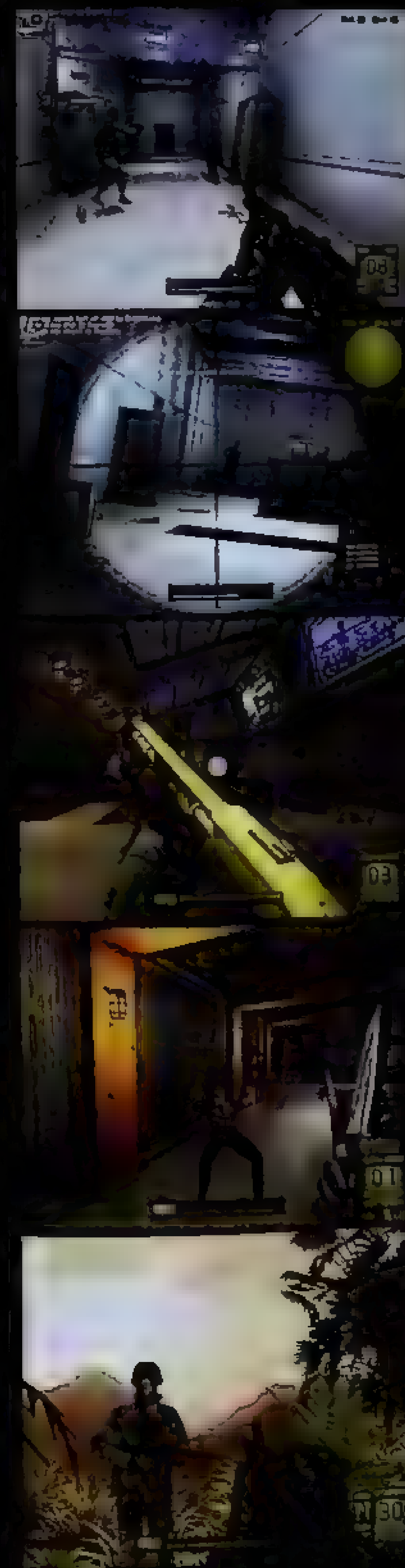
与TDM模式基本相同，不[illegible]有时间设定，在玩[illegible]死后将不能立刻复生。

Infiltration

Q3引擎驱动下的CS游戏模式，这就是SoF2给我们带来的惊喜。Infiltration是一个完全按照CS比赛方式设计的模式。Infiltration在对个人能力有着更高的要求的同时更讲究团队的配合。随着CS在世界范围的流行，这样的比赛方式已经慢慢取代了TDM，是FPS多人模式的发展趋势。从CS服务器的数据我们就可以看到玩家对这种模式的欢迎程度。在世界范围，可以轻松搜索到12,000个CS的SERVER，同时有70,000人在线。

关于Ghoul 2引擎：

Ghoul系统引擎是"命运战士"得以成功的主要因素，Ghoul简单来说就是一种骨骼区分系统，即每一个人物会有设计好的身体部位区分。在SoF2中，采用了改进后的Ghoul 2系统引擎。在Ghoul 2系统中，人物整体被分为了36个受伤区域，对于不同武器击中不同区域受到的损伤会有不同的表现。对于Ghoul 2系统在多人模式的DEMO中让笔者感觉不甚满意，由于区分更为细致，游戏已变得更为真实，而真实在某种意义上则代表了血腥程度的增加，这样有时会影响我们对目标的判断和攻击。抛开以上不利的影响，相信在游戏最终的单人模式中，Ghoul 2引擎将在烘托气氛方面达到前所未有的震撼效果。



关于武器：

在SoF2中，所有的武器均为现实中的装备。目前的DEMO中已包含了所有的武器装备，这就给我们全面了解SoF2武器系统创造了机会。这里只对游戏的主要武器作简单的介绍，并没有罗列出所有的辅助性装备，例如手榴弹和火箭发射器。

刀：最基本的武器，与其他FPS不同，在SoF2中，刀的作用不仅仅是近距离的暗杀武器，玩家还可以"飞刀"伤人，这大大提高了刀的威力，并且玩家可以捡回扔出的飞刀，也增加了刀的使用率。

M1911A1：.45口径的半自动手枪，每弹夹7发子弹，由著名枪械大师勃朗宁1905年设计。该武器在1911年定型，1926年列装，并正式定名为1911A1型。这是美国军队80年代以前使用的主要手枪，至今在一些国家执行特殊任务时仍在使用。在SoF2中，手枪的作用主要是与狙击枪的配合使用。

US SOCOM Mk. 23：.45口径的半自动手枪，每弹夹12发子弹。美国特种部队使用的主要武器。可使用消音器，在游戏中，主要的作用与M1911A1相同，另外可以作为暗杀使用。

Micro UZI：9mm口径，每弹夹20发子弹，是以色列UZI冲锋枪的改进版。特点：射速快。每分钟1200发，威力小。在游戏中作为辅助性武器使用。

M590：12ga霰弹枪，每次可装填9发子弹。使用率最低的武器之一，威力小，同样作为辅助性武器使用。

USAS-12：12ga全自动霰弹枪，由韩国大宇公司设计生产。与M590相同，在游戏中并不实用。

MSG90A1：7.62mm半自动狙击枪。是Heckler and Koch生产的PSG-1的替代品，价格低廉。其特点，装填快，威力小。由于其重量较轻，对移动速度影响较小，所以在游戏中是不错的选择。

M3A1：.45口径冲锋枪，每弹夹30发子弹。二战期间的主要武器。但威力小，使用率并不高。

AK74：5.45mm口径，每弹夹30发子弹。AK74为AK47的改进型，是游戏中使用率较高的武器。与AK47在CS中的表现不同，AK74的威力有所减小，但精准性比AK47大大加强。另外，AK74可以使用刺刀，为子弹用尽后近距离作战提供了武器。

M4：5.56mm口径冲锋枪，每弹夹30发子弹。与AK74相同，是游戏中威力最大，使用率较高的武器。作为SoF2中的主要武器，在游戏中M4可以使用榴弹发射器，这大大提高了M4的威力，远距离作战同样具有很大优势。

与CS不同，在SoF2中，所有的武器和盔甲并不是通过购买得到，而是在游戏开始时对这一轮的主要武器和辅助武器作选择。这就需要玩家在比赛开始前对地图有较全面的了解，并与其他队友的武器配合使用。

关于操作：

跳跃：也许是为了表现出真实的战斗场面，在跳跃的设计上与CS有所不同。另外尽管采用Q3TA的引擎，在SoF2中，也不能使用平移跳，每次跳跃的距离都是相同的，并没有更多的跳跃技巧。

射击：作为FPS的潮流，在武器的设计上，都加入了精准度的设计，所有的武器开火后，子弹都会不同程度的散射表现。这一点相信CS玩家和RTCW的玩家并不陌生，对于AK74和M4等主要武器，要习惯点射射击。

瞄准：正是因为武器精准度的引入，玩家在瞄准时，尽量不要直接瞄准对方的头部，可稍微向下瞄准，这样才能提高射击的精确度和杀伤力。



[illegible]笔者对游戏DEMO版的一点点心得，毕竟游戏还处于开发阶段，目前仍存在着很大的不足。从整体来看，笔者感觉SoF2吸取了以往作品的众多成功经验，同时也包含不少自己独创的设计，相信会给广大FPS类游戏爱好者带来诸多新鲜的尝试。■

(文/Ann)



DIE HARD NAKATOMI PLAZA™
——虎胆龙威——

不必看游戏的标题，只要是20世纪福克斯公司属下娱乐部门出品的游戏，你就需要明白，这又是一部改编自电影的游戏。经验告诉我们，对这样的游戏不要抱以太大的希望，希望越大，失望也越大。《虎胆龙威》(DIE HARD: NAKATOMI PLAZA，以下称NP)也在应验着这个道理。如果以一颗平常心来看待的话，这是一个及格的作品，至少还没有Gamespot的评分那样可怜。但是以一个FPS作品的完美标准来说，它却很难说是出色的。

NP使用的是《无人永生》的"LithTech"3D引擎，《无人永生》的图象表现是有目共睹的，但是在NP中，游戏很大一部分场景都发生在黑暗里，而且也没有室外的场景，所以并没有什么让它表现的机会。在有限的灯光照耀下，NP呈现出一种柔和的色调，但是场景略显灰暗，只能说是中规中矩。相比之下，游戏中的30个关卡倒是比较饱满和精彩的。作为这个大楼里面唯一逃脱了恐怖分子视线的人，玩家扮演的McClane警官就是要做孤胆英雄。他一会在大楼的顶层寻求救援，一会又浸泡在下水道冰冷的水中，一会在通风道里匍匐前进，一会又要在电梯井里爬上爬下。游戏中的许多任务片段还是给人留下了深刻的印象。比如要在强烈的换气扇气流里切断电源，在限定的时间里拆除区域里炸弹的引信，最惊险的是要腰缠消防水龙带从大楼的顶层跳下去。所有这些情节的设计，都可以叫人沉浸在游戏的乐趣中。看得出来开发者在游戏的整体设计上还是下了很大的功夫。虽然故事的蓝本来自电影的第一集内容，但是对其中情景的大胆改编还是比较成功的，至少在这个游戏通关之后你还能有所回味。

或许做成一个冒险游戏，NP会更有前途一些，但是既然已经定义成了FPS，在近期内大作频出的时候它就只能忍受无奈的寂寞了。也许是出于题材的限制，在游戏中玩家们可以利用的武器少之又少，除了最开始的手枪，一路上最常用的就是MP5了，而一般的匪徒也都是这样的装备，叫你没有什么选择的余地。甚至连敌人经常使用的闪光弹你都很少得到，更不用说手雷了。武器的匮缺让你的冒险旅途变得有些乏味，毕竟你少了一种治敌方式的选择。这个游戏的AI似乎也存在一定的问题，除了几个小BOSS的枪法还算不错以外，普通的匪徒即使离你近在咫尺也很少能够击中目标，他们几乎是任人宰割的。二人对射的结果往往都是他倒下，你却安然无恙。即使匪徒结伙而来，也可以轻松搞下。开发商引以为豪的所谓"闻风而逃"的"士气"设定在现实中看不到什么明显的体现。敌人即使见人就跑也不过是躲到墙角去探头开枪，到头来一样还要收拾他们，倒不如叫他们直接冲出来送死来得爽快。最无奈的是游戏中的BUG，在带领建筑师脱险的那一关，有时候怎么领他都不动弹，但是只要一不留神就不知道他跑到哪里去了。有时你可能瞄准敌人的头部扣上好几枪却发现他还毫发无伤，敌人竟然还时常可以从将要关闭的门里面穿出来向你射击，甚至有人还会瞬间移位大法，一眨眼就变了个位置，把你搞得莫名[illegible]。

以上就是《虎胆龙威》的最新游戏版。如果你只要一个跌宕起伏的故事，请选择《虎胆龙威》；如果你是布鲁斯·威利斯的影迷，请选择《虎胆龙威》(事实上游戏中你根本看不到这位明星的脸)。除此之外就不要太较真了，不然算一算整个游戏中被打死的恐怖分子少说都要好几百号，想一想都觉得恐怖。■

(文/大漠奇侠)

PLAYMARK

游戏名称：DIE HARD: NAKATOMI PLAZA
出品公司：[illegible]
国内发行：奥美电子
发行版本：1CD/WinAll
游戏类型：动作(ACT)
3D加速卡：000
3D声效卡：DS3D
多人游戏：不支持
控制方式：鼠标+键盘
出品日期：2002.4
官方网站：diehard.sierra.com
最低配置：PII400/64MB，16MB显存，660MB硬盘
推荐配置：PIII700/256MB，64MB显存，880MB硬盘
[illegible]

大作批评
第三期

这次推出的三款大作中，有两款是名门之后——《魔法门IX》和《叛逆者》。总体来说，在整个系列耀眼光环的笼罩下，它们仍然是值得大家关注的重量级作品。但是当我们回忆起沉浸在《星云之谜》《天堂之令》和《命令与征服》里的不眠日夜，不由感叹那些曾经的感动和兴奋，在这些新作身上似乎已经很难再寻。

被改变的游戏还是我们？这是一个问题。

这款在万众期待中登场的公认大作，也有着很多不足之处。使用"著名"的Lithtech 3D引擎，游戏画面的缺点和优点同样明显，场景道具表面的多边形数量不够多，特别是那些山体、植被。游戏中的角色经常不得不在一张纸片或类似形状的物体前停滞不前，真不知道人工智能是怎么计算的。

游戏中的怪兽种类和数量比前作更多了，但它们的外观依然很难分辨，甚至对于同样基本种类的种族仅仅用不同颜色来加以区别，实在令人郁闷。难道用些微的外观差异来区分这些种族不应该吗？否则"怪兽鉴别技能"就变得毫无意义了，可这就是"魔法门"系列对这一技能的理解。难怪《巫术VII》要坚持在游戏开发中使用自己对该技能的观点。

NPC的外貌也重复得厉害，数百名NPC居然只采用了屈指可数的几种面部和身体模型，而且对话时缺少面部表情，以至于一个城镇中的居民都象近亲交配的产物。

讯息系统取消了前作的分页模式，所有的讯息都挤在同一页上，玩家如果想要翻看以前的资料，只能退出游戏去查找。在这个游戏中根本不能保留自己的信息资料，并且缺乏一些必要的解释说明。同样的缺陷还发生在地图系统中，游戏允许玩家在当前城市中用鼠标右键查看建筑物的原始说明。可是这时的地图是无法卷动的，玩家不能查看地图屏幕以外的建筑，因此在一些空城中，很容易忽略其中的建筑物。

传说中的画面引擎带来的感觉并不怎么震撼，显得比较陈旧，室外场景中的3D模型棱角分明，高速运动情况下有失帧的现象，如此的表现在游戏标称的最高配置下居然毫无改善，而这样的配置足够让《荣誉勋章》或者《马克思·佩恩》流畅运行了，显然Westwood的3D开发技术尚待提高。

游戏中最大的缺陷就在于角色移动的物理特性，尤其是跑动和跳跃。角色奔跑的动作类似于滑行，感觉不到双脚在地面上的轮换着地；跳跃更糟糕，玩家的速度不会因此而有任何改变。游戏设定的步伐幅度似乎是以未成年人为基准的，奔跑的步伐如同行走，而行走的速度就干脆像个孩子一样，使得开发者大为推崇的秘密潜入成为了没有实际意义的鸡肋。这样的设计无疑会让玩家感到不耐烦，更令人生气的是游戏设定中的不少选项根本就感觉不出任何作用。

迟缓的移动速度还造成了敌人的精确命中率，尤其是导弹兵对玩家的打击是致命的，相反敌人在玩家的猛烈射击下却可能毫发无伤，使得隐蔽成了玩家躲避攻击的最佳途径。

开发者所提到的角色的交互性和敌人的AI也并不是那么的完美，如果它不是《命令与征服》的后代，恐怕很快就会被丢到了一个被人遗忘的角落里，如果想玩真正优秀的第一人称动作游戏，还是选择《重返德军总部》或者《荣誉勋章》吧。

继三年前的《恶魔部落》(Clans)之后又一个"暗黑的翻版"，《夜之石》从游戏界面、战斗系统、道具栏系统、操控方式等各方面都明显模仿《暗黑破坏神》，即便连主角数量也是如"暗黑"一代一样的三个，并且也有一个女性角色，不过这三个主角不是完全独立的三个组成部分。为了实力平衡起见，三个主角的能力各有优势和弱点，问题是在游戏前期他们并不能互相配合战斗，不同技能的优劣无法互补。

开发者竭力将AD&D的特性也加入进去，因此在游戏后期让三个主角组成团队进行冒险，但是由于缺乏长期的合作，使团队模式流于表面。再加上技能、属性、职业之类的AD&D必备元素少得可怜，使得"AD&D规则"顶多只能成为《夜之石》广告上一句不实的宣传语。

由于主线任务的走向完全都是预先设定的，使得所谓"庞大的支线任务"失去了现实意义。游戏画面十分阴暗，能见度很低，又没有学会制作"暗黑"的透视地图，在寻找方向时会有很大的难度。■

(文/HAPIII)

grand theft auto III 侠盗猎车手III

黑色游戏
发生年代：不详，也许是一个永远都不可能出现的年代
发生地点：Liberty City，一座似乎并不存在的城市

《侠盗猎车手Ⅲ》(Grand Theft Auto Ⅲ，后文简称 GTA3)可以称为一款标准的"黑色游戏"。游戏中包含了更多美国影片中惯于表现的"无政府主义"，笼罩着更浓厚的复仇的气氛。故事的主角在一次银行抢劫案中失去了自己的女朋友，似乎也从此失去了自我。一个完全意义上的"无政府主义者"诞生了，他开始用自己的方式，用非常的手段，在 Liberty City 中展开自己的报复行动。

关于 Liberty City。这是一座在美国地图上找不到的城市，但当你将 Liberty City 的地图和纽约的地图进行比较时，你会发现他们之间竟然是如此出奇的相似。Liberty City 共分为 3 个区域 Portland、Staunton Island 和 Shoreside Vale，这让你不得不产生这样的联想 Portland 是皇后区(Queens)，Staunton Island 是曼哈顿(Manhattan)而 Shoreside Vale 就是新泽西(New Jersey)。但我们宁愿它不是纽约，任何人都不愿意这样的城市出现，就算那个城市在美国。

自由城

GTA3 的故事发生在一个名为自由城(Liberty City)的地方。这是一座人们印象中最平常的工业大都市，在城市里有整日忙忙碌碌的上班族，有整日无所事事的市井之徒，有整日出生入死的警察，有整日靠打劫偷窃为生的匪徒

所有美式影片中常见的人群都可以在自由城中找到。城市里车来车往，表面上似乎显得井井有条，汽车有序的等待在红绿灯之下，消防车、救护车穿梭在城市当中。但平静掩饰不住城市动荡的一面。在 GTA3 中，自由城被分为 3 个不同的区域·工业区、市中心和郊区。在不同的区域里生活着不同的人们，他们驾驶着不同的交通工具，有着不同的事业。事实上每一个区域背后却都隐藏着不同的黑暗势力，罪恶充斥着整座城市。

高自由度

在 GTA3 中，当你把角色以你自己喜欢的名字命名后，便可投入到游戏当中，GTA3 共有 80 多个任务需要你来完成，但这些任务并不是在游戏开始后同时出现的，玩家每完成一项特定任务后，便会得到一份奖励——在新开放的区域中，用得到的新式装备去完成新的任务。游戏开始阶段的任务相当简单，但随着游戏的进行，更多的分支任务将加入其中，而且有很多的任务可能并不是要你亲自完成。例如其中的一个任务，你和搭档"8 BALL"要到一个港口，在那里你需要在远距离将甲板上的敌人消灭，保护"8 BALL"上船安放炸弹。另外有些任务要求你非常"准时"，例如有一项任务你就要在指定的时间到指定的火车站，否则你将错过这班火车而宣告行动失败。

尽管游戏设计有任务，并不意味着你必须按照固定的线路来完成。你完全可以驾驶着汽车在城市里横冲直撞，或是炸毁城市里所有的建筑物，你可以做一切你想做的。

与 GTA2 最大的不同，GTA3 提出了"勋章"这个概念，每一枚勋章都是你完成任务的记录。当你成功结束一次行动后，便会有一枚"勋章"出现，这些"勋章"的出现代表着游戏今后难度的提高。"勋章"的变化首先带来的就是警察的增多，随着"勋章"的增加，警察还会呼叫 SWAT 前来支援，随之而来的便是直升机、坦克。面对逐步提升的难度挑战，你要作的是不断提高自己的行动技巧，尝试着通过不同的方法来完成一项项的任务，尽可能地逃避追捕。

多样武器

在 GTA3 中，你将会看到更多的武器装备，尝试更多的行动策略。起初你可以赤手空拳对付所有的敌人，而你身体的每一个部分都是有力的武器 拳头、腿、膝盖其中最过瘾的还是用头，想想成龙在他的电影中的标志动作。尽管搏击可以对对方造成相当大的伤害，但相信玩家还是习惯更现代化的武器。GTA3 提供了各式各样的武器，棒球棒、冲锋枪、乌滋、霰弹枪、手榴弹、火箭筒甚至连老式的火焰发射器也会出现在游戏中。

当你手握武器的时候，游戏的视角会自动变成第一人称，这样习惯了 FPS 游戏的玩家有了用武之地，对于手榴弹和火箭筒等破坏力极强的武器，你还要考虑到武器的攻击范围很可能对你造成伤害。在 GTA3 中，首次出现了狙击枪。狙击枪的威力相当强，狙击镜的放大倍数可以自由调节，这将极大地提高武器的精确度。当你在一个安全的地方用狙击枪消灭一个个黑手党的时候，除了暗自窃喜，恐怕也不会再有其他的表情了。

天气变化

很多人对游戏中天气的变化不屑一顾，但在 GTA3 中，相信这种传统印象将彻底改变。在 GTA3 中，不仅仅有昼夜的变化，游戏中每半小时，就是我们真实生活中的 24 小时，你可以清楚地看到日出日落的变化。此外更主要的是天气变化，以及不同的天气对游戏的不同影响。下雨打雷闪电的效果自不用说，同时在雨天驾驶汽车也就不是一件容易的事情了。一方面你要透过阴暗的天气观察路况，令一方面你还要适应湿滑的路面对交通工具的影响。雪天结冰的人行道也会让你感到行走不便。

交通工具

前文中多次提到了游戏中的交通工具，可以说交通工具是 GTA3 中最重要也是最具特色的部分。游戏中所有的交通工具都可以由玩家自由驾驶。共有 45 种以上的交通工具出现。包括与生活息息相关的家庭小轿车、垃圾车和运动车，警车自然更会充斥整座城市。不仅如此，冰激凌贩卖车，甚至海上的交通工具如游艇、轮船也是你时常要利用的工具。最令人兴奋的还是在游戏的后期，玩家甚至可以驾驶坦克。

GTA3 对于交通工具的设计可以算上是细致之极。大家也许对《命运战士》(Soldier of Fortune)中 Ghoul 引擎带来的骨骼区分系统赞不绝口，在 GTA3 中，对交通工具部位的区分与《命运战士》有着异曲同工之妙。在游戏中，每一种交通工具都被分为 17 个可损坏部位。对于不同部位的损坏，坐在其中的你可以真实地感到不同的变化。当车的前半部分或是后半部分经过了多次的撞击后，你可以清楚地看到保险杠的掉落，你的汽车也将变得更为脆弱。如果你车的两侧不幸发生刮蹭，你的车门将会掉落下来，但幸好这些损坏都不会影响你的驾驶。如果交通工具的发动机受到破坏，你可以感到很强的晃动，汽车开始冒烟，此时你要做的就是马上跳出来，不然你将与其同归于尽。注意跳车也是一件相当危险的事情，你不但要掌握跳车的时间，还要寻找合适的跳车地点，既便你能活着从车里逃出，你的膝盖、肩肘也会有不同程度的损伤。

音乐

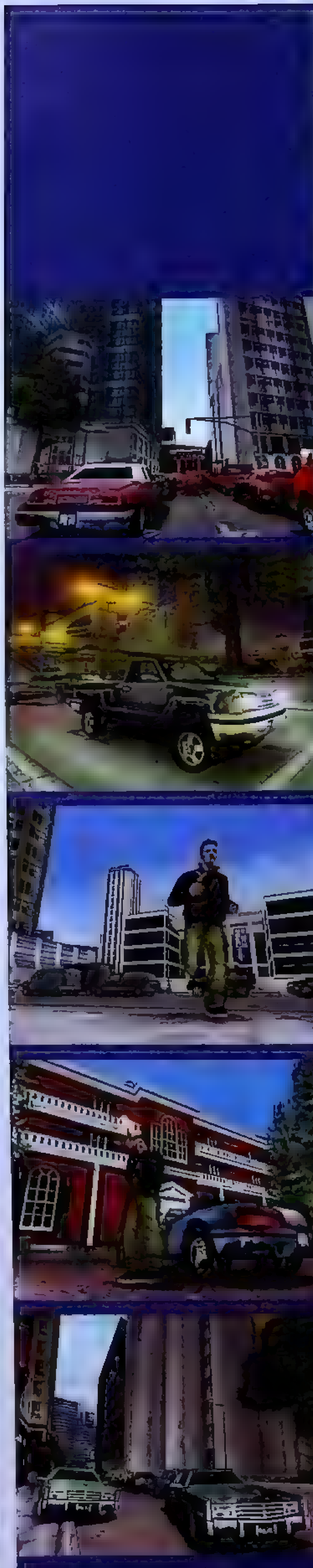
不得不承认游戏中的音乐为作品整体增色不少，但这里我要说的并不仅仅是游戏本身的背景音乐。在 GTA3 中，最出色的音乐是从收音机里传来的。当你驾驶着不同的交通工具，你听到的音乐是完全不同的。你可以根据当时车上从收音机里发出的音乐体会到不同生活阶层的人欣赏角度的不同。当然制作者也会满足玩家自己的口味，所有交通工具中的收音机都是可以调频的，玩家可以根据自己的兴趣选择频道。游戏中共有 50 首以上的音乐可供选择，音乐的类型包括了从古典、流行到摇滚等诸多风格，更难能可贵的是，所有的这些都是出自制作公司的完全原创。

在 GTA3 中更能表现制作公司实力的还是游戏中的音效。象之前提到的，在街上的人对着这个城市都有着自己的看法，在他们的聊天中，你可以深深的感觉到他们对这个城市的不满。而且所有的人会对你的动作有所反映，当你向行人挥舞着手中的棒球棒时，他们会发出一声声尖叫。当你要杀掉某人时，在他们的哀求声中你能感到他们的无助。更有意思的是，如果你有机会抢到一辆出租车，有人可能会来搭乘，他们会告诉你所要去的目的地，并不时的发着牢骚，这让人联想到影片《虎胆龙威》中的喜剧式情景。

写在最后

GTA 从发行的那一天起就饱受争议，既便是在美国。但游戏新颖的创意，高度自由的游戏性，出色的游戏画面，让 GTA3 的 PS2 版本取得了骄人的销量和诸多的奖项，这一切暂时平息了一些人对这款游戏的指责。现在，在 PS2 版发行半年后游戏终于登陆 PC，让我们每个人客观地来对游戏本身作出评价吧。■

(文 /Kurdt)



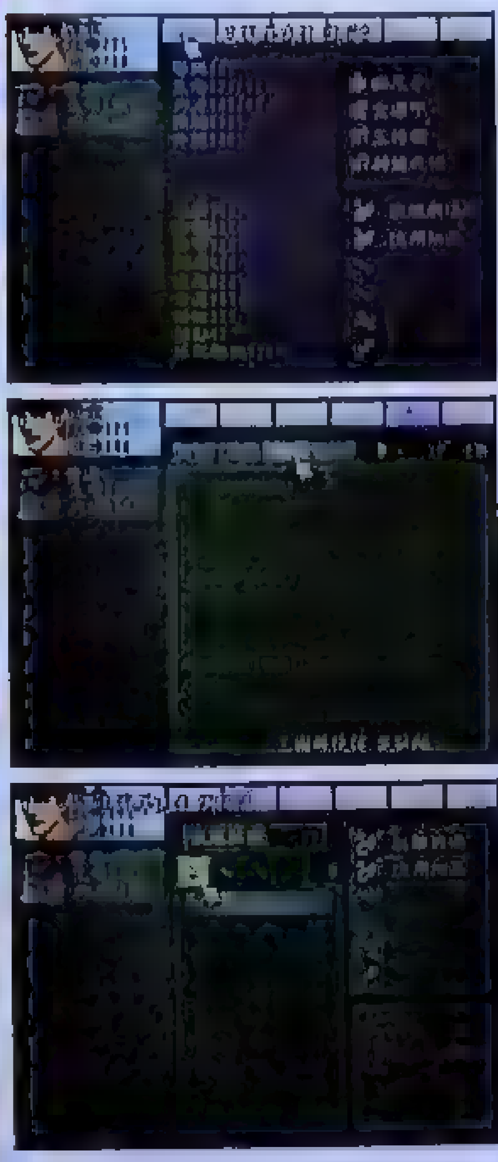




三國群俠傳

终于拿到了刚刚放出的《三国群侠传》测试版本，安装以后……居然要检测操作系统的版本，看来PWIN98是没法用了，倒霉的浪子在安装CWIN98的过程中又错误地格掉了硬盘。一番惨不忍听的呼天抢地之后，浪子总算在装好的CWIN98系统上玩到了这款期待已久的作品。但很快发现，只要下载一个小小的补丁，游戏就可以直接在PWIN95下运行。于是，浪子想起了著名的武林秘籍"欲练神功，挥刀自宫，即使自宫，未必成功；不用自宫，也能练功"。接着，化悲痛为力量，写下了以下的一段文字。

《三国群侠传》可以说是《武林群侠传》的孪生兄弟，使用的完全的同一套游戏引擎，只不过这一次使用的是家喻户晓的三国题材，让玩家进入东方演算（原河洛工作室）营造的全新而诡异的三国天地中，这是一个时空混乱的三国，一代野心家董卓被魔头附身（《曹操传》版之诸葛孔明："看来魔头附身不只是我的专利……"），而刘备、曹操、孙权三人失踪，魏、蜀、吴三国暂时由司马懿、诸葛亮、周瑜三位军师执掌政权，为了寻找回失散的主公，三国首次联盟，而游戏主人公——作为玩家的你，就是为了承担此艰巨任务，从未来而来的时空旅行者。





游戏总体风格与《武林群侠传》一脉相承，Q版的人物形象，水墨色的中国画风，一切是都那样清新自然。玩家可以在游戏中的三国大地图中自由走动，在几十座三国主要城池中展开剧情。除了城市之外，还有一些小村庄、小镇一类的特殊地点为剧情的发展服务。玩家在游戏中的主要任务是寻找失散的各国大将和谋士，每找回一位著名人物，就会得到相应的金钱资助，令玩家有费用继续寻找下去。当然，最终的目的是找回三位主君，打败董卓，将逆转的时空拨乱反正。

浪子在试玩的过程中主要注重的是游戏基本功能和战斗系统的表现，首先说状态：除了RPG必备的等级、生命、内力、攻击、防御、命中率等，还加入了一个类似"暗黑破坏神"等欧美RPG式的技能点数系统。玩家要依靠技能点数来学习各种技能，连"使用物品"和"脱离战场"都要依靠技能点数来学习。技能分为很多种类，有战斗绝技（如"二连击"），有加属性的（如"生命+20%"），还有一些被动的补偿技能等。就设置而言比较有新意，但是操作上略为显得复杂，技能还必须装备才能使用，同时技能装备栏太有限，所以不是学得的技能都可以用，后期觉得有点浪费。一些大范围的强力攻击技能需要很多技能点才能学会，所以要想强大，还必须先忍着不去升其他小技能，真是辛苦。

游戏提供组队功能，你可以和诸位三国名将一起并肩作战，俗话道："一个好汉三个帮"，单打独斗可是不行的，敌人的实力非常强大，你在选择和你组队的名将时可要有选择性哦！在战斗方面，本作依然沿用一贯的移动式战斗法，不过测试版中的主人公的移动速度过于缓慢，令人气愤，特别是遇到使用弓箭的敌人，先要被射上很多箭才能靠近，简直太黑了。

游戏中剧情和支线的设计依旧比较丰富多彩，各种各样的智力小问题，五花八门的助人为乐事件等，各位玩家可要开动脑筋才能过关呀！不但能得到好处，而且对于人物的性格属性有影响，比如：仁德、智慧、力量等等，可不要小看这些数据，如果想让那些最优秀的文臣武将加入到你的冒险队伍中来，就全依靠这些属性哟！

总体来说，《三国群侠传》是一款不错的继承之作，利用玩家熟悉的《武林群侠传》的系统做出了一款不一样的"三国武林版"。当然，目前的版本也有不少不如意的地方，比如：人物走动太慢，没有跑步功能、踩地雷式的遇敌机率在地域上极不平衡、人物中毒等状态会延伸到大地图中、升级时居然不会生命全补满等等，开发商东方演算已经表示，这些方面将得到改进，我们期待着正式版的《三国群侠传》早日发行，进入奇异的三国的天地，和我们熟悉的三国英豪们并肩作战！■

（文/浪子韩柏）



名称	三国群侠传	类型	角色扮演（RPG）
制作	东方演算	代理	智冠
上市	2002.6	版本	中文版

A





当1998年的"彩虹六号"成功推出以后，FPS游戏便多了一个新的分支，我们可以称之为小队战术模拟。而Sierra屡获大奖的"SWAT3"系列，更是受到无数玩家的喜爱。《霹雳小组Ⅲ·年度版本》（SWAT3: Tactical Game of the Year Edition，后文简称《年度版本》）的推出，将让玩家有机会再次欣赏霹雳小组的雄姿。这款即将上市的《年度版本》，是《霹雳小组Ⅲ·精英版》的加强版本。经过对前作某些方面的大力改进以后，Sierra将再次诠释《霹雳小组Ⅲ》。

这次的新版本，着重加强了游戏特性。在真实性方面，Sierra宣称他们为玩家提供了真实的SWAT战术、武器装备以及真实的弹道特性（比如射穿门、墙壁或者玻璃的子弹仍能杀死恐怖分子），而所有的任务发生地点都取自于洛杉矶实地场景。操作方面，新增了一个动作：倚靠。这似乎是个非常激动人心的消息，你可以贴在墙角上等着匪徒自投罗网或者对他们发动出其不意的攻击！而新导入的武器惯性概念，将使得重武器（例如M4A1）相对轻武器（例如MP5）的精确度有所降低，而移动也会影响武器射击的精度，你的移动速度越快，枪就会越没准头。需要投掷的闪光弹、烟雾弹或照明棒之类，也可以控制投掷的力量。

Sierra宣称，《年度版本》将使玩家得到的比他们原先所期望的还要多。任务方面，新版本包含了1个全新战役任务，5个只有多人模式中能玩的任务，以及21个原创任务。在单人模式下，和以前一样你将作为霹雳小组的队长，带领你的队员们，去最危险的地方，拆除爆炸物，保护所有人的安全。在新作里，单人任务模式继续并发扬了前作的精华，游戏的场景更真实，更多的武器，更多的装备，更高的AI，更开放的任务编辑器，使得《年度版本》的单人模式魅力依然。

整个《年度版本》中，多人联线对战模式是最出彩的地方。这款新作对多人联线和网络对战的战术设计、地图设计、互补性设计等等诸多的元素，再一次进行了完善。游戏提供的多人对战模式高达五种，包括死亡竞赛、团队比赛、积分比赛等等，每一种比赛的方法，都从自己的角度表达出了小组作战的艺术。比如：5V5的小组对战，在丰富的战术、合理的地图、极佳的平衡性支持下，将会真实地再现紧张激烈的反恐战斗。而完善的Mod支持，使玩家可以不断下载新的任务、人物、武器，并能用一系列的工具和组件对其进行修改或创造。对于某些网络条件较差的朋友，游戏增强的人工智能可以随时为你提供出色的队友、匪徒甚至指挥官！联机游戏中，玩家可以自行设置九个常用对话，更允许你录制自己的声音文件导入游戏！另外，游戏还设计了十分方便的操作菜单，使得玩家可以迅速响应队长、队友乃至市民、人质或是观察者。

如果你是小队战术模拟游戏的爱好者，如果你向往做一名超级特警，那么在期待"霹雳小组"系列新作到来之前，《年度版本》将实现你的梦想。■

（文/Warrior）

名称	霹雳小组Ⅲ年度版本	类型	动作（AC）
制作	Sierra	代理	奥美电子
上市	2002.4	版本	英文版

B



每当我们提起国产游戏这个话题的时候，玩家们心中多少都会涌现出一些熟悉的名字，像《剑侠情缘》、《铁甲风暴》、《自由与荣耀》、《生死之间》、《傲世三国》等等。但是细心的玩家们可能已经发现了，这些由国人开发的游戏大多以角色扮演游戏和即时战略游戏两大类型为主，其他类型的游戏却涉及不多。最近，有一款国产的3D主视角射击游戏正在进行后期测试，即将同玩家见面。这就是由北京欢乐亿派科技有限公司的研发部门"祖龙工作室"全力制作的一款新形态的主视角机甲射击游戏——《大秦悍将》。

游戏的故事情节将穿梭于未来世界与中国古代的战国时代之间。公元2159年，可以自由连接异次元空间的"人工虫洞发生器"试制成功，但是这个刚刚研制成功、性能还不太稳定的"人工虫洞发生器"却被具有神秘背景的大秦财团盗走并欲据为己有。在中央安全局特工试图将其夺回的过程中，虫洞发生器发生了事故，引来了宇宙中的异类生命——复制人，而特别行动小组却被卷入虫洞，抛到了战国时期的中国，为了不改变历史，他们只有帮助秦始皇统一中国。但是当特别行动小组的成员们帮助秦始皇统一中国以后，却被秦始皇杀害了……为了得到特别行动小组关于复制地球的资料，你必须穿越新的时空传送点，找回他们的资料。历史和未来交织在一起，面对如此艰巨的挑战，你将如何完成任务？

在游戏中，玩家要操控着各种机甲进行对战。每个机甲都分为头、胸、腿等几个部件。武器装备分为肩抗、臂挂、冷兵器等，共20余种。玩家将作为驾驶员操纵一个几米高的机甲战士与敌人对战，并且可以自由选择不同装备和武器，组装出各具特色、威力强大的钢铁战士，或者直接驾驶独特的异型机甲。

游戏模式综合了众多目前流行的射击作品的成功经验，包含死亡竞赛型、两队互杀型、能源运输型、定点爆破型、互攻据点型、占山为王型、夺旗型等等，其中有些独创的模式，一定会给玩家带来惊喜与刺激。各种模式记分方式各不相同，玩家可查看本局的积分排名，同时也可显示每个玩家的总分。

从前面介绍的游戏故事背景来看，我们的战士将穿越时空返回战国时代，完成一系列任务。所以作品在剧情安排、关卡设计等方面都体现出了浓厚的东方文化的色彩。游戏的场景包含了古代皇城、天坛、西藏、敦煌、少林寺等著名场景，相信一定会给玩国内玩家带来一种与众不同的新鲜感觉。

随着Internet技术的飞速发展，网络游戏已成为业界新宠，作为一款主视角射击类游戏，《大秦悍将》同时支持单机、局域网、Internet联网对战等多种模式，玩家即可以单独完成不同的任务，也可与朋友合作或对战于局域网中，更可驰骋于Internet这片烽烟四起的战场上。

作品目前仍在紧张的测试当中，以上我们谈到的也只是游戏计划实现的功能特性，而具体的表现情况仍不得而知。从《大秦悍将》现在的开发计划来看，这款游戏将定于2002年7月发售，届时玩家自然会对这款少有的国产3D动作射击游戏作出公正的评价。■

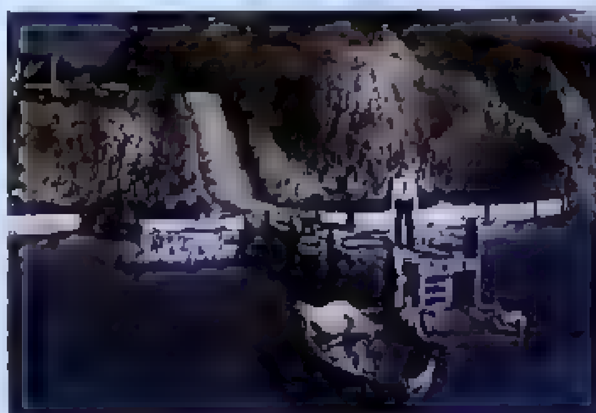
名称	大秦悍将	类型	动作（AC）
制作	欢乐亿派	代理	欢乐亿派
上市	2002.7	版本	中文版

B



希区柯克 最终剪辑》(Hitchcock – The Final Cut，后文简称《最终剪辑》)是首款在 Universal 公司授权下的，完全取材于希区柯克影片的游戏作品，其中涵盖了诸多希区柯克影片中的精彩情节。早在游戏正式发售之前，制作公司 Arxel Tribe 承诺将为玩家带来一部真正希区柯克式的冒险，真正希区柯克式令人窒息的情节，真正希区柯克式场景和拍摄效果。

Joseph Shamley 一位著名私家侦探，据说在他父母死于一次车祸之后，他便拥有了一种特殊的精神能力。就在 Joseph Shamley 准备享受一个宁静的垂钓假期的时候，他遇到了一位美丽的哑女 Alicia，那是知名药品大亨 Robert O. Marvin–Jordan 的侄女。谈到这位药品大亨，他是一名希区柯克影片的狂热爱好者，目前他正在自己的一座私家别墅中拍摄一部类似的悬念影片。可最近一件意想不到的事情发生了，据 Alicia 描述，他的叔叔和所有的演职人员在一夜之间全部神秘地失踪了。现在，作为一位知名的私家侦探，你将要履行自己的职责，揭开整个事件背后所有的秘密。



在游戏中你可以自由地操纵 Joseph，他可以向任意方向移动，奔跑，甚至跳跃。由此我们不难想象，游戏中包含有一定的动作成份，但应该说是极少量的。除键盘之外，利用鼠标也可以完成一些基本操作，例如开门、寻找线索、查看物品等等，这也都符合传统解谜游戏的一般操作规律。

作品采用《生化危机》式的画面表现方式，3D 人物造型结合 2D 背景。所有的 2D 背景图片都是经过精心绘制的，同时又带有明显的希区柯克影片风格。你经常可以看到希区柯克招牌式的忧郁、阴沉的天空，此外还有那大胆的阴影效果的表现。但这里要说明一点，游戏并不是要完全再现影片，仅仅只是风格的效仿。游戏中包含 15 分钟希区柯克影片的片段，这些片段穿插在故事进程当中，似乎也只是为了加深整个游戏的希区柯克风格。

游戏的谜题似乎仍属于那些传统的类型，但事实上这也正体现了侦探故事的诸多细节描述。在整个侦破过程中，你需要收集大量的资料和证据，随后通过仔细阅读和分析，从中找到更多的线索，同时推动故事向深入发展。

最后就要谈到游戏中设计的缺陷了，而且是让人难以理解的。当你准备读取进度继续游戏的时候，你必须先要将 1CD 放入光驱，从头开始游戏——游戏并没有传统想象中的主菜单——在游戏开始后读取进度。这样的过程相信大多数人都很难忍受。

整体来看，除去一些操作问题，以及载入进度时的不便，游戏仍将带给你更多的乐趣。在曲折的侦破过程中，希区柯克的悬念思想始终贯穿其间，构成了一个令人兴奋的冒险故事。■

(文/Aan)

名称	希区柯克 最终剪辑	类型	冒险(AD)	B
制作	Arxel Tribe	代理	未定	
上市	2001,11	版本	英文版	

几千年前，在那个神魔混战的上古时代，经过漫长的战斗，蚩尤败给黄帝而死。炎帝听到这一消息，流下了一滴眼泪，这眼泪激起一个巨人的雄心。那巨人是炎帝的武臣，他毅然去找黄帝决斗。巨人左手握盾，右手把斧，与黄帝开始了一场天昏地暗的激战，他们一直杀到常阳山，黄帝用计分散了巨人注意力，并乘机割下了巨人的头。巨人蹲下寻找头颅。黄帝连忙劈开常阳山，将他的头颅丢入山谷，又将山合上，以此战胜了巨人。找不到头的巨人毫不示弱，以两只乳头当作眼睛，肚脐当作嘴巴，挥舞兵器，继续喊杀战斗。从此他有了一个新的名字，叫做刑天，刑的意思是斩杀，天的意思是头颅。成王败寇，在这之后，黄帝当上了天帝，而刑天和他的部下被认做了魔并被封印。几千年后，在神也不能预料的宿命安排下，有一对年轻的男女——楚天书和韩冰雪要揭开这千古的封印



在《碧雪情天》里，由于剧本编排的原因，玩过游戏后，我们对寒冰雪的命运仍然了解得不是非常彻底，许多事情的真相还在若明若暗之间，也许这正是创作者为《碧雪情天外传冰雪传奇》埋下的伏笔？

《冰雪传奇》采用以寒冰雪为第一主角的叙事方式来进行冒险。作为一个有着一半神族血统的女孩，寒冰雪继承了她父亲——蔽日本性中善良的一面。玩家将透过寒冰雪看到在乱世中作为孤弱的个体——无论是神是魔还是人——面对命运的无奈和抗争。玩家将通过她的眼睛更了解那个纷争的年代，体验一个少女初次见到那个可以托付一生的人时那种涩涩的感觉，经历面对即将的天人永别时无奈的痛苦，这就是这部外传将要带给大家的全新的感觉。

除了全新的情节和视角以外，战斗体验也会与前作迥然相异。寒冰雪是一个以魔法攻击为主的角色，以她为第一主角，我们将领略到和楚天舒为第一主角时完全不一样的操纵感和战斗临场感。漫天飞舞的华丽魔法，衣襟飞舞时的动人舞姿将充满你的视线。相对于原作，外传新增了大量物品、场景、事件和敌人，大家甚至还有机会在华丽壮观的天庭与天兵天将战斗一番哦！■

(文/免费)

名称	碧雪情天之冰雪传奇	类型	角色扮演(RP)	C+
制作	[illegible]	代理	[illegible]	
上市	2002.7	版本	中文版	



在《地牢围攻》里，有一套看似简单，但是又很费解的经验、属性、技能、升级和装备系统。游戏里到底有没有经验值的概念？属性和技能是怎么增长的？哪种职业最强大？如何练功才能事半功倍？什么样的装备才是最好的？

这是一本由 EHB 王国和 Utraean 大陆最英勇的战士们，最灵巧的弓箭手们，还有最睿智的魔法师们编写的书，它将为大家揭示隐藏在这一切问题后面的，非常有趣的秘密。

经验值的秘密

《地牢围攻》的经验值来自于怪物们的鲜血(HP)，只要消耗怪物的 HP(不一定要杀死)就会给你带来经验值。注意，不同等级的怪物鲜血中的经验值浓度可是相差悬殊，了解这个对于快速升级非常重要。

你得到的经验点数将注入四项基本技能槽：近战格斗(Melee)、远程攻击(Ranged)、战斗魔法(Combat Magic)和自然魔法(Nature Magic)。至于它们注入哪一根技能槽，当然就取决于你当时是使用何种武器或者魔法去攻击敌人，对应关系很简单，在此就不废话了。

等量的经验点数还同时注入三项基本属性槽：力量(Strength)、灵巧(Dexterity)和智慧(Intelligence)，但是与基本技能槽不一样，不论你用何种方式攻击，经验值都会同时分流到三种属性槽里，只是比例有所不同。具体分配比例参见表1。

	力量 Strength	灵巧 Dexterity	智慧 Intelligence
近身格斗 Melee	64%	27%	9%
远程攻击 Ranged	25%	62%	13%
战斗魔法 Combat	13%	17%	70%
自然魔法 Nature	9%	18%	73%

例如，假设一个勇猛的大老粗战士(近战格斗 80，战斗魔法 0，力量 60，灵巧 30，智慧 13)，用剑横扫了整个迷宫，获得了一定数量的经验值，那么他的近战格斗技能会增长 1 个点数，成为 81，同时，属性总共也会增加 1 个点数，其中，力量增长到 60.64，灵巧增长到 30.27，智慧增长到 13.09。

在游戏中，为什么升级会越来越慢呢？那是因为 首先，基本技能越高，它的增长要吞食的经验值也越多，而且是一个按照固定百分比累加的趋势。在早期，杀死三五个低级怪物即可升级，到后期，技能槽越来越“嗜血”，即使屠杀大量高级怪物也很难让它前进一格。其次，同理，属性越高，也需要更多的经验值的注入来令其增长。但是要注意的是，属性和技能不一样，它的“高”不是指单项属性的“高”，而是总属性——即三项属性之和的“高”。

例如，还是那个勇猛的大老粗战士(近战格斗 80，战斗魔法 0，力量 60，灵巧 30，智慧 13)，他用战斧消灭了 100 头龙，但是各项技能和属性仍然没有提升。于是他厌倦了，想学习魔法。他化了很长时间，用一个零级小战斗魔法击毙了一头龙，于是他的战斗魔法技能等级飞快的从 0 提升到 5。但是他的智慧却没有因此增长——因为他的属性总值太高了，一头龙带来的经验值根本不够。

从这个例子我们可以看出经验值、技能和属性三者的关系。

属性的秘密

在《地牢围攻》里，开始并没有挑选职业的设定，人物的职业取向是由他的三项基本属性——力量、灵巧和智慧来决定的。根据三种属性的排列组合方式，我们可以选择的职业取向有 7 种(见表 2)。

职业取向	技能
战士	近身格斗
弓箭手	远程攻击
魔法师	战斗魔法/自然魔法
战弓手	近身格斗+远程攻击
魔弓手	远程攻击+战斗魔法/自然魔法
战士法师	近身格斗+战斗魔法/自然魔法
多面手	近身格斗+远程攻击+战斗魔法/自然魔法

大家一定注意到了，这里的“职业取向”和游戏中给予你的“职业称号”是不一样的，“职业称号”是由四项基本技能——近战格斗、远程攻击、战斗魔法和自然魔法的不同的排列组合来决定的。有些文章中用职业称号来说明人物特征，这是不够全面的，因为在这款游戏中，真正决定人物特征的，不是基本技能，而是基本属性；不是显示在屏幕上的“职业称号”，而是隐藏在后面的“职业取向”。

还是回到上面那个例子，让我们再次请出勇猛的大老粗战士(近战格斗 80，战斗魔法 0，力量 60，灵巧 30，智慧 13)。经过魔法修行后，他的战斗魔法已经增长为 40 级了，因此他自以为是半个魔法师了，但他很快发现这其实是一个笑话 虽然他可以使用一些很厉害的中级魔法，但是他的 MP 实在太少了，施用一次魔法竟然就消耗完了他的全部 MP 如果想象一个真正的魔法师那样用魔法战斗，那么他身上除了满满一包袱魔法药瓶以外，什么也不能带。

这就是“职业取向”和“职业称号”的差别，虽然拥有近身格斗技能，但是没有足够的力量拿起大剑，你就还不是真正的战士，虽然掌握远程攻击技能，但是因为灵巧太低拉不开强弓，你就还不是真正的弓箭手，虽然学会了各种魔法，但是因为智慧太低而没有 MP 施放，你就还不是真正的魔法师。

关于 HP 和 MP 这两个至关重要的数值与三项基本属性的关系，可以参考以下公式

$$HP = [(\text{力量}-9)\times 2.1\times 14] + [(\text{灵巧}-9)\times 0.7\times 14] + [(\text{智慧}-9)\times 0.7\times 14]$$

$$MP = (\text{力量}-9) + [(\text{灵巧}-9)\times 4] + [(\text{智慧}-9)\times 25]$$

那么，为什么要尽快决定职业取向呢？我们从“经验值后面的秘密”中已经得知，属性值的高低是以总和来计算的，也就是说，如果你想中途改行的话，等级越高，属性值总和越高，变更职业取向就越困难。

再看看大老粗战士(近战格斗 80，战斗魔法 0，力量 60，灵巧 30，智慧 13)的改行。在此时，他增长 1 点智慧和增长 1 点力量所需要的经验值一样的。如果使用近身格斗，那么智慧增长速度要比力量增长慢很多——而后者增长已经



够慢的了。如果使用魔法攻击，倒是能让更大比例的经验值流入智慧槽，但是他的魔法攻击与近身格斗比起来实在太弱了，同样的时间里只能得到一点点经验值，所以就更加困难

从这个例子看出，在《地牢围攻》里，改行实在是再傻不过的事情，所以，最好一开始游戏就决定你的职业取向。另外，千万不要提升与你的职业取向无关的技能。第一，这会浪费时间，第二，练成的技能会因为属性太低的限制而无用化，第三，不重要的属性即使增长一点，也会给你的实用属性增长带来困难。

职业的秘密

知道职业取向的重要性后，第一次上路的人们肯定很想了解各种职业的强弱。在这里，我们提供一个职业强弱的大致排名 第一集团——战斗法师、战士，第二集团——战弓手、魔弓手，第三集团——弓箭手、魔法师，第四集团——多面手。

这个排名的依据是什么？首先当然是多次实践证明的了，实践第一是 PK（笑），第二是团队作战时个人的杀敌数。其次，就是理论依据，主要有以下一些。

战士之强，在于他拥有最高的力量属性，这使得他可以配得上除了魔法书和弓箭以外其他所有最强的装备 头盔、铠甲、手套、近攻武器、盾牌和靴子。大家知道，等级越高的装备也能带来越多的附加值，战士在这个方面是很占便宜的。但是在等级极高的情况下，战士的优势可能会消失，因为装备的力量属性要求到 77 点就基本终止了，而除了魔法师以外，其他职业者都有可能到达这个力量点数。

战斗法师在早期比战士弱小，但在后期将独领风骚，魔法中的召唤、魔法盾牌、痛苦反射、各种加强型和攻击型护甲都会让他的战斗实力高出战士一筹。如果到了能装备一切物品的等级，战斗法师就更是强大无比。

战弓手和魔弓手可以分别被看作战士和战斗法师的弱化版本。因为游戏中弓箭射程太近，PK 时用处不大，即使对付怪物也不理想——没什么奇袭和远攻效果，完全失去了弓箭的特性，导致弓箭成为鸡肋式的武器，远程攻击成为鸡肋式的技能。但由于灵巧也能带来一定的力量值增长，所以战弓手和魔弓手具备了战士和战斗法师的特性，只是能力都小了一号

魔法师是一个强中有弱，弱中有强的职业。在 PK 中，他弱不禁风，因为大部分强大的攻击型魔法都需要很多的 MP，而游戏设定的“喝水动作”（这真是糟糕透顶的设计　）使得魔法师在一边喝红瓶，一边喝蓝瓶的手忙脚乱中，就被杀到跟前的对手结果了。但是在对付 AI，特别是组队作战中，魔法师可谓威力无比，利用地形或者伙伴的保护，向蜂拥而来的敌人施放大面积杀伤魔法，谈笑中强虏灰飞烟灭。在一个多兵种团队里，他经常是杀敌数量的冠军得主。

弓箭手的缺点前面已经说了，在战斗中，他的弓箭和同等攻击力的刀剑没什么实质区别（除了可以在怪物身上插上许多箭杆以外。）。优点是可以使用攻击速度比较快的弩，同时也有一定的自保能力，不象魔法师那样过于虚弱。

最糟糕的职业就是东搞搞，西搞搞，一事无成的多面手，虽然最高职业称号——围攻大师的头衔就是给多面手的，但是全部指数生练到 100 以上的英雄，天下能有几人？

练级的秘密

在前面我们已经了解到，经验值来自于怪物们的鲜血（HP），所以加快练功速度的办法只有两个

第一 提高练级用怪物 HP 的质量。办法就是去进攻高等级的怪物，或者尽快进入难度较高的地图。注意，这里的难度是指“MAP SETTING”设置里的 REGULAR（常规）、VETERAN（老手）和 ELITE（精英）三个难度。

第二 提高练级用怪物 HP 的数量。办法就是团队练功，因为此时怪物的 HP 会有所增长，相应所得到的经验值也会变多。假设单人练级时某个怪物的 HP 是 100，那么在多人团队练级时，怪物 HP 的增长如表 3。从这个数据表可以看出，在人数超过 4 人后，怪物的 HP 数值有很大的飞跃，而在 8 人组队时，每个怪物的 HP 会增长 13 倍！

团队人数	怪物 HP
1	100
2	140
3	230
4	280
5	610
6	880
7	1190
8	1400

作为新人，当然想用最快的速度成长。在 3 个小时里升到 40 级？这不是神话，只要方法得当，任何人都可以做到。

在多人地图里，最佳的练级路线是从 ELDDIM 开始，直接向南，不要纠缠小怪物，到达 CRYSTWIND，买点红瓶，从南边有两个矮人守卫的出口出去，一直往南，到路标后往西（右）拐，再走一会，就可以看见骷髅弓箭手们　好，可以开始练功了！对于初级的人物来说，这些怪物的 HP 里包含的经验值可是非常多的。当然，此时的你估计不堪一击，不过不要紧，引过一只来，慢慢打，即使死了还可以复活嘛，只要设法消灭一个带着钱或者魔法卷轴的骷髅，你初期的经费问题就解决了，这笔钱够你购买此时你能装备的最好的武器铠甲了。

装备精良后战斗就会轻松不少，此时你也算走上练功捷径的正规了，按照路牌指示的 QUILLRABE 方向前进，战术还是各个击破。你会为自己的升级速度感到惊讶的。到 QUILLRABE 以后，你可以选择朝 HIROTH 继续前进，最后到达 GRESCAL，一般来说，到达这里的你已经是 40 级左右了；或者重新开始游戏，再去蹂躏骷髅？当然，后一种选择练功速度要慢一点，可是比较轻松。

在“GAME SETTING”的难度设置里还有 EASY（简单）、NORMAL（普通）和 HARD（困难）三个等级，它们会不会影响练功的速度呢？答案是不会的。在同等地图难度下，用 EASY 或者 HARD 模式进入游戏，怪物 HP 中所含的经验点数是一样多的。这个设定唯一影响的就是你和怪物们的攻击力，具体数值见表 4。

	自身攻击力	怪物攻击力
简单 EASY	135%	90%
普通 NORMAL	100%	100%
困难 HARD	85%	145%

装备的秘密

很多人认为装备价值由高到低的排列顺序是紫色→金色→蓝色→棕色→普通。这个顺序基本正确，但是在蓝色装备价值的衡量上是错误的。原因有二

第一，紫色、金色装备的特征是增加多种属性、技能和功能，但是每种点数都增加不多；而蓝色装备的特征是只增加 1-3 种属性、技能和功能，但是有可能增加幅度很大。因此，如果职业取向不同，“好装备”的标准也不一样，单纯型职业（战士、弓箭手和魔法师）会更倾向于选择蓝色装备，复合型职业（战斗法师、魔弓手、战弓手和多面手）则对紫色、金色装备感兴趣。

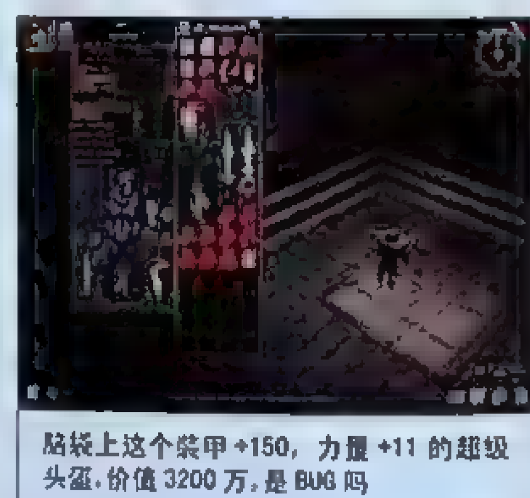
第二，如果单从装备所增加的属性、技能和功能的绝对点数数量来看，蓝色装备甚至比紫色、金色装备更加强大，例如在中后期会出现把某种属性或者某种技能增加 7 点以上的蓝色装备，而紫色、金色装备所增加的各种点数相加则很少超过 7 点。

不过，紫色和金色装备也有它们的优势

第一，基本功能极高的装备一般是紫色或者金色的。例如防御力 100 以上的盾牌，攻击力 300 以上的单手快剑，这些是商店里出售的蓝色装备所无法比拟的。

第二，紫色和金色装备的形状都是经过特别设计的，穿在身上，拿在手中会比较酷，把你和那些穿统一制服的家伙区别开来（笑）。■

（文／龙河）



骷髅上这个装甲 +150，力量 +11 的超级头盔，价值 3200 万，是 BUG 吗



仔细看看这些小鸡的名字，他们都是《地牢围攻》制作组的成员哦。“闪电母鸡”就是制作组的灵魂人物 CHRIS TAYLOR 先生



CRYSTWIND 郊外的骷髅群，从这里开始就是超级练功路线

桥 [CNC版] 下篇

文／yexinad

第二天清早，NOD 卡车将他们运到郊外，曼达札和哈肯尼在前面的吉普中坐着。

一行人被押解到 NOD 专门屠杀反抗组织战士的地点，曼达札走到他们面前说：“有人要蒙眼睛吗？”

“你少来这一套！”回答很明确。

勇士们背对 NOD 士兵，面对美丽的波斯尼亚的田园，等待死亡的来临。

曼达札在一边吸烟，“枪上膛……瞄准……”哈肯尼扯着嗓子。

少督卡握住自己的项链，心中默念：“好运气，佛里曼　”

“哒哒哒哒……”队员们心里“嘎嗒”一怔——但身上一个弹孔也没有，怎么回事?！

他们转过头，曼达札已经关上了还在冒着烟的机枪保险，地上躺着哈肯尼和他的十几个随从，“情报员鼹鼠听从你的差遣，上尉同志。先生们，你们表现得很出色！”他笑着看看眼前的几位战士。“祝贺你们！”

“天呐，真像奇迹！”奥克赛娜喊道。

“你们的武器都在车上，我还准备了一些黑手的军服。”

“收集弹药，带上工程师。鼹鼠，你和我开车。”炎星纳德一边解绳子一边说。

麦克尼尔挨了打，现在走路还踉踉跄跄，曼达札扶着他爬进运兵车，“为什么我昨晚被揍了？”

“对不起，麦克尼尔，有人怀疑你是否对组织忠诚。”坐在旁边的斯拉维克听见后哈哈大笑起来，麦克尼尔只好无奈地关上舱门。

炎星纳德和曼达札在驾驶室聊起天来，“鼹鼠，我从来没听说过你，你潜伏多久了？”“我是 GDI 间谍在 NOD 中隐藏时间最长的人之一，由于我母亲是德国人，他们就信任了我。上次，哈洛克上校解救莫比阿斯的任务就是我协助完成的。”

卡车在山路上蜿蜒前进，转眼已经中午了。卡车在一个山谷里和一队 NOD 运输车队不期而遇，炎星纳德乘机插进车队，混在里面确实比较安全。

在距离暴风雪桥还有十几公里处，车停了。曼达札疑惑地问“为什么停车?我们可以一直开到桥上啊！”

“别急，我今晚要先和组织联络，然后去拿炸药。”后面的车也跟着停了，曼达札下车招呼他们先走，随后队员们下车快速消失在树林中。



伊克斯正在树林中的小屋外劈柴，突然个声音在他脑后喊道“举起手来，扔掉斧头，慢慢转过来！”伊克斯照着做了，但他回头时却发现是麦克尼尔。

“你啊，真吓着我了！”伊克斯正是当地反抗力量的领导人，也是 GDI 的情报员。

敢死队员们终于可以休息了，炎星纳德和曼达札将阿特雷德请进单独的小房间面谈。“工程师，我们不得不炸掉你设计的大桥，”炎星纳德开门见山地说。“否则将有 4 万士兵丧命！”曼达札接着说：“我们去炸桥，你只要画出桥的薄弱地点就可以了。”他顺手摸出一张暴风雪桥的简图。

“不，你们理解错了，我明天和你们一起到桥上去。”阿特雷德说完走了出去。

夜幕渐渐降临，队员们依旧在睡觉，只有斯拉维克在外面警戒，没一会儿，奥克塞娜睡醒了，她披上外套，走出门……这一切都被旁边装睡的麦克尼尔看在眼里。

暴风雪桥。

奥多斯中校的副官卡维利少尉匆匆敲门进入办公室，将一封信交给瑞夫特上校，“这是你的人刚刚发来的消息！我们前天缴获的一辆猛犸坦克也维修完毕，如何处置？”瑞夫特仔细看完信说：“你马上带人把那儿围起来，注意在 12 点以前不要进攻。还有，他们中间有一个我们的人，要留意。至于坦克，把它放在桥南边，明天让凯恩欣赏一下。”

卡维利带人围住伊克斯的小房子，包围圈在不断缩小。这时炎星纳德和曼达札在伊克斯带领下进入地窖，伊克斯从地窖的大酒桶里拿出电台，联系好总部后交给炎星纳德。

“鹰巢鹰巢，我是黑鹰，我是黑鹰，我们已经到达狼窝，请指示。”

“我是鹰巢，捣毁狼窝，叛逆者

已经摘到梨子……"电台联络突然中断。曼达札急切地问"上面怎么说？"

"哈洛克上校已经从NOD圣殿废墟下方的地堡里救出了泰伯利亚矿石研究专家雪梨·莫比阿斯教授，我们可以去拿炸药了。"

队员们在客厅里集合，匆匆回来的奥克赛娜指着地图说："炸药就在这里，"她指着离驻地几公里的地点，"在修道院的地窖里。"突然，窗户打开了，代替斯拉维克警戒的沙督卡向炎星纳德使了一个眼色。

"有敌人来了，马上撤退。斯拉维克，跟我走。"炎星纳德带着斯拉维克回到地窖准备再次联系上级，可是他们却看见倒在地上的伊克斯，电台已经被捣毁了……炎星纳德一怔，回头低声说："听着，和谁也不要说，你要完全服从我的命令，明白吗？"

"是，我明白。"斯拉维克点点头。

小屋的防御系统开启了，烟雾弹从后门抛出，四周顿时一片迷茫。卡维利带人集中到后门，突然前门大开，队员们从正门杀了出来。带头的斯拉维克手一挥，两把飞刀就插在前面两个NOD士兵的头上，其他人向黑暗的树林里猛冲，顺带撩倒了几个NOD守卫。当大多数人逃进树林后，沙督卡顺手抛出几个手雷，炸飞了紧跟的几个尾巴，曼达札也掏出微声手枪，"啪啪"几枪射中追兵的脑袋，"你快走，我殿后。"

NOD并没有紧追不舍，他们先将伊克斯的家清理干净，"报告，我们发现了线索！"卡维利走进客厅，一眼看见镜子上用红口写着"修道院"，卡维利阴笑着拿出通讯机……

刚刚脱离危险的敢死队员在山路上飞奔，向修道院前进。但是卡维利已经捷足先登了，NOD士兵从修道院里搜出四箱C4炸药，嬷嬷们被枪指着站在墙边，修道院四周布满伏兵，狙击手也做好准备，小分队恐怕在劫难逃……突然，修道院的钟声鸣响，一位修女敲响了大钟，但还没敲几下，罪恶的子弹就打中了她，她用尽全力敲了最后一下后倒了下去。

走在前面的炎星纳德和曼达札听见钟声后，对视一下，马上转头就跑。"嗖嗖……"NOD狙击手开枪了，幸好天黑距离远，在被射杀前，所有人又逃回了树林。

敢死队在漆黑的夜里奔波了一宿。清晨，他们终于在离暴风雪大桥不远的山沟里找到一个溶洞栖身。

等大家平静下来，炎星纳德说："有人出卖了我们，有人把我们的行踪告诉了NOD……"

"我知道是谁！"麦克尼尔指着奥克赛娜。"是她，昨晚她偷偷溜出去好长时间，集合的时候才回来。"

奥克赛娜马上反驳道："不是我，我昨晚在院子里和斯拉维克聊天，然后去打水……"

"等等，你们在哪里遇见这姑娘的？上头不是说是个男的带我们找炸药吗？"曼达札擦着枪说。麦克尼尔回答他："我们在联系卡鲍时遇见了她，她说她是卡鲍的妹妹。她一定是间谍！"

"不，我是卡鲍的妹妹，他被抓走了……"奥克赛娜快哭了。

在旁边的阿特雷德发问"如果她是间谍，她怎么也要被枪毙？"

"她当然知道枪毙是假的，"曼达札走上前说"我告诉她的。"

"斯拉维克，你还等什么?！"炎星纳德喊道。"把她绑起来！"

斯拉维克拿着绳子走向奥克赛娜……

"斯拉维克，为什么你不相信我？我不是间谍……呜……"溶洞里只有奥克赛娜的哭声。

曼达札走到炎星纳德身边说"也许我可以想点法子……"

"好，你去看看有什么办法。"炎星纳德拿起手枪走到奥克赛娜面前。"快些回来。"

"好的。"说着曼达札离开溶洞，沙督卡还向他竖竖大拇指。

曼达札刚离开溶洞，"啪啪"两声在他身后响起，他回头看看溶洞，带上大盖帽，快速向暴风雪桥跑去……

STAGE08



太阳渐渐升起，黎明的阳光穿过云层的缝隙照在暴风雪大桥上，山谷的雾气还没有散去，四周静悄悄的。瑞夫特一个人在桥上散步，远处出现一个人影——是曼达札！

"你怎么现在才回来？"瑞夫特问。"谢天谢地，我终于回来了。差一点我就被他们识破，后来他们找出了一个替死鬼，"曼达札原形毕露，"在我的帮助下……"

"你干得很漂亮，他们现在在哪里？"

"就在这里，远处的一个山洞里。"

瑞夫特继续散步，曼达札跟在后面问"我们这次是不是有点过分了？我们的无故损失不小啊！"瑞夫特停下来说"凯恩已经下命令了，要保卫这座大桥，不惜任何代价！"

"哈肯尼和他的属下都死了，这代价还不高吗？"

"他们是特遣队的，鼹鼠你知道的，特遣队是不受重视的炮灰，凯恩曾经说过，特殊事件的内情应该埋藏在坟墓里！"

"是的，上校先生。我们如何处理他们？"

"全都给我抓来！"瑞夫特挥挥手，"你亲自带队，要活的！"

曼达札带着一车NOD士兵和一架"浩劫"直升机出发了，运兵车在山谷前停下来。曼达札对小队长说："山洞就在上面，快去！"三十多个全副武装的NOD士兵小心翼翼地向前摸去。曼达札一个人在车旁等着，脑袋里开始做美梦了。

NOD士兵在山谷底摸索前进，突然山谷顶出现一个人影，是沙督卡！他一抬手，3个手雷飞向最后面的敌人，顿时5个笨蛋就见了上帝。NOD士兵找不到目标，一些人胡乱对四面开枪，子弹打在岩壁上溅起石块和火星……聪明的赶忙向前跑，他们知道如果被困在山谷里就危险了。可惜让他们猜对了，麦克尼尔和斯拉维克已经等在山谷尽头，可是NOD士兵害怕中埋伏，在山谷口徘徊不前，就是不向套子里钻……这时炎星纳德在山顶开枪了，子弹从山顶倾泻而下，在NOD士兵的尸首旁溅起无数烟柱，残余的敌军马上还击并向出口狂奔。出口处，沙督卡和斯拉维克端着机枪，从两侧向逃跑的NOD士兵扫射，子弹打穿NOD士兵的护甲，在他们的身体里翻滚，带着血液从另一侧穿出，NOD士兵在弹雨中纷纷倒地死伤累累……

炎星纳德跑下山打算去收集武器，NOD"浩劫"直升机突然从山谷里升起，对着他一顿狂扫。炎星纳德像山羊一样在石壁之间闪躲，子弹打在他后面"啾啾"作响，"浩劫"从他头上掠过，转头再次准备射击时，一颗子弹打穿飞机的挡风玻璃，准确命中了驾驶员的咽喉，他整个身体向前倾倒，飞机低头撞上了山头，在一阵爆炸中化为灰烬。

在运兵车旁吸烟的曼达札一眼看见直升飞机坠毁的烟雾，马上感觉情况不对。他拉开车门打算逃跑，突然运兵车的后视镜被"啪"的一声打破，曼达札回头才看见奥克赛娜正在远处用狙击步枪瞄着他！

"恭喜你啊，鼹鼠先生，你现在扮演真实的身份感觉如何？"炎星纳德慢慢从车后面走出来。

曼达札慌了，"让我来解释，你一定弄错了！"

"别装了！我一切都清楚了，我只告诉你什么时候和总部联系，可是NOD知道了！"炎星纳德顺手抽出曼达札腰间的手枪。

不一会儿，奥克赛娜、麦克尼尔、沙督卡和阿特雷德带着缴获的武器钻进了运兵车，炎星纳德和斯拉维克把曼达札夹在中间坐在驾驶室里。

曼达札擦擦汗问："你知道我是间谍，却不杀死我?！"

"因为我需要你活着帮助我们完成任务！"

时间快到中午了，车子在山路上颠簸前进，很快就来到离大桥不远的山头上，阿特雷德透过观察窗看见了自己心爱的杰作，感慨万分。"她变得漂亮了，已经和四周的山融为一体了。"面对事关4万将士生命的大桥，阿特雷德暗暗做了决定……

STAGE09



运兵车来到大桥南边，"蝎子！"炎星纳德回答了哨兵的口令，径直把车子开过大桥，停在大桥北侧的军火库门前。

军火库的小门门口只有一个哨兵，四周几个NOD士兵正在散漫地擦拭着高射炮。

炎星纳德和斯拉维克押着曼达札向瑞夫特的办公室走去。他们推开门，瑞夫特正在写文件，他头都不抬就问："你怎么又来迟了？"

炎星纳德用枪指着瑞夫特说"我们是按时赴约的，瑞夫特上校。我想我的资料你很清楚，我就不自我介绍了。"

瑞夫特猛地抬头，大惊失色地喊道"你、你怎么在这里？鼹鼠，这是怎么回事？"

"对不起，上校先生，我不从命会被杀死的……"

"那又怎么样，你不是向凯恩宣过誓吗？"

炎星纳德打断了他们"瑞夫特，命令所有人到大桥北面集合！"

"你想干什么？"

"屈服吧，上校，死了也没有用的。"曼达札无奈地摇摇头。

瑞夫特看看乌黑的枪口，拨通电话说："我是瑞夫特，所有人到桥北面集合，迎接凯恩……"

接到命令后，所有NOD士兵忙碌着收拾武器，在桥北操场集合待命，只有几个人在固定岗位上执勤。

这时敢死队员们开始行动了，麦克尼尔从运兵车后门下车，顺手打倒军火库门口的哨兵，随后将他拖上车，奥克赛娜"咔哒"一声扭断了他的脖子，而阿特雷德在一边迅速把沙督卡从军火库搬出的炸药放上车。

炎星纳德押着曼达札打开桥头碉堡的门，立刻控制了里面的几个NOD士兵，此时瑞夫特已被堵住嘴牢牢绑在椅子上，敢死队员也用同样的方法控制了另一个碉堡并且在许多地方放置了炸药，麦克尼尔和斯拉维克控制北面的两个碉堡，不远处就是NOD士兵集合的操场。奥克赛娜控制了南面的最后一个碉堡。

剩余的三人坐车上桥，阿特雷德对沙督卡说："沙督卡，暴风雪大桥有一根最重要的柱子，它是承受着桥梁跨中的自重，一旦它被破坏，大桥的自重将压垮整座大桥。在这根柱子的两侧各有一个洞，是工人养护时用来放仪器的，把炸弹放进去就可以了！停！就是这里！"

炎星纳德抱着电话下车，对着两个警戒的卫兵说"嗨，我叫你呢！你怎么没反应？""我没听见……"他们还没反应过来，匕首就割断了他们的喉咙。

收拾了大桥上唯一的岗哨，炎星纳德和沙督卡开始准备爆破。沙督卡将绳子绕在桥栏杆上，翻身下桥，阿特雷德最后叮嘱他："在两侧！"看着沙督卡慢慢降下去，阿特雷德平静地回头问炎星纳德"现在我该干什么？"

"谢谢你工程师，请你到旁边警戒吧。"

炎星纳德用绳子将炸药捆牢，从桥顶直接吊下去给沙督卡，可是桥两侧的风实在太大，炸药被吹得在半空打转，好不容易才运了1箱下去。

被瑞夫特打发到外地的奥多斯中校就在这时返回了大桥北边。他发现所有的士兵正在列队集合，副官卡维利报告说是为了迎接凯恩的援军。奥多斯马上警觉起来，为什么要集合？为什么现在？

他马上给瑞夫特打电话，可嘴里塞着破布和椅子一同倒在地上的瑞夫特是接不着电话的。于是卡维利又给碉堡打电话，碉堡的电话响着，麦克尼尔押着曼达札和其他几个NOD士兵无法接听，但外面负责高射炮的守卫感到奇怪，明明有人为什么不接电话？他打开碉堡的门，麦克尼尔开枪了，虽然他打死了闯入者，但马上被其他NOD士兵抱住。曼达札伸手拉响了警报……然后，曼达札冲出门，拿走门口尸体旁的枪向桥上的运兵车冲去。

警报大作，NOD士兵已经发觉情况不妙，斯拉维克在他控制的碉堡里放了炸弹，"轰"的一声炸毁它后又冲向旁边的碉堡，他从后面解决了几个NOD士兵，救下麦克尼尔。他俩马上爬上碉堡顶，抓住机枪，向慌乱的NOD士兵群猛烈地扫射。

另一头，奥克赛娜也打死了碉堡里的敌人，她抓起狙击步枪，从碉堡里向外射击。有两个NOD士兵正准备将高射炮放平射击，奥克赛娜马上将他们的脑袋套进十字瞄准镜，两个家伙还没反应就"爆头"了。接着奥克赛娜调转枪口，瞄准停在碉堡不远处被俘猛犸坦克的炮塔，里面唯一的NOD士兵才露头就被"请"回到坦克里去了。

本来桥的南面守卫不多，奥克赛娜抱住射击孔前的六管机枪，对着NOD军营就是一顿狂扫，子弹在墙上留下一排排弹孔，玻璃碎片四射，子弹打到瓦斯罐引起大火，加上兵营的木质结构根本无法抵御子弹的侵蚀，柱子"啪"的断裂了，整幢房子在枪炮声中轰然倒塌。

还有少量残余的敌军负隅顽抗，他们盲目对着碉堡乱射，可惜根本无法伤害到奥克赛娜，有的在链式机枪恐怖的尖啸声中苦苦挣扎，还有的抱头鼠窜不知所措……沙督卡预先放置的炸弹也发挥了作用，几个倒霉蛋刚走出来就被地雷巨大的爆炸掀上了天，还有的刚把门打开就被安放在把手上的炸弹连同门一起炸向墙壁……NOD原本犀利的组合进攻在混乱的情况下毫无发挥的机会，反倒是自己修建的坚固结实的碉堡给GDI特种兵以坚实的保护。

这时在桥中间忙碌的炎星纳德和沙督卡已经知道自己暴露了，于是加快了动作。阿特雷德躲在不远的地方，痛苦地捂着耳朵。

炎星纳德将最后一箱炸药吊下桥，沙督卡伸手接住，两人默契地摇了摇绳子。可是危险已经到来，虽然斯拉维克和麦克尼尔已经控制北部桥头，可是刚刚逃脱地曼达札已经端着留射来复枪向桥中间冲来……他要阻止大桥被炸。炎星纳德感觉不对，猛一转头，看见曼达札已经逼近，炎星纳德端起手中的来复枪迎接对手。两人在桥中间相向靠近，隔着二十多米停下来，对视了两三秒后，曼达札肩头微微耸动想要扣下扳机……可惜仍未占到先机，子弹"啪啪"打在他的身上，穿过护甲在他整洁的军服上留下一排弹洞，清烟伴随着血液喷射而出，炎星纳德的枪口喷射着火焰，子弹倾泻在这个间谍身上，弹壳洒落在他脚下"当当"作响；曼达札被子弹打得后仰过去，倒在地上无力地抽搐了几下，随即摊在飞溅的尘土中再也没有起来。

北面操场上的NOD士兵整队后不断向GDI控制的碉堡发起进攻，但是斯拉维克和麦克尼尔利用地形的优势居高临下射击，重机枪喷出的长长的火焰轻易地淹没了敌人的身影。他们还不时扔出手雷，有的NOD士兵的身体在爆炸的烟尘中飘向天空，有的刚端起枪还没看到对手就被撩倒了，其他人则躲在隐蔽物后无法抬头。

麦克尼尔脸贴着机枪枪托正向着山坡上的敌人猛烈射击，突然碉堡对面的房子窗口射出一排子弹，准确打中了麦克尼尔的胸膛，两发子弹穿入了他的肺叶……麦克尼尔被打倒，机枪从手里脱开，他的肺膜大量出血，胸肌已经失去了作用，麦克尼尔感到呼吸困难。

斯拉维克马上调转枪口，一梭梭子弹飞向对面的窗口消灭了里面的敌人。斯拉维克把麦克尼尔扶起说"别担心，我送你出去。"

"汤姆，我在这里…… 我的任务……我错怪你了……"

"没什么。"斯拉维克说话带着哭腔。

"忘记它吧……"麦克尼尔慢慢闭上眼睛，再也没有睁开。

这时对面的窗户又扔出一个手雷，斯拉维克凭借自己出色的投掷本领接住手雷又扔了回去，"轰！"房子在爆炸中开了锅。斯拉维克跳出碉堡，在高高扬起的尘土的保护下跑向桥的另一头。他冲进南边的碉堡和奥克赛娜共同封锁住整座大桥，NOD士兵根本无法靠近正在安装炸药的沙督卡。

桥下的沙督卡已经将炸药塞在桥柱上的洞里，他将引信一头插入炸药包中，将长长的引爆线连在腰间的引爆器上，然后开始顺着绳子向上爬，隐藏在北侧山腰的NOD狙击手发现了沙督卡并开了一枪，奥克赛娜发现并马上击毙了他，但就是这一枪打穿了正在攀爬的沙督卡的后腰，随着"啊"的一声惨叫，躲在一边的阿特雷德更是打了一个冷战！沙督卡滑落了几米，好在他抓住了绳子，染着鲜血的手依然在缓慢向上移动……

时间渐渐推移，凯恩的援军离暴风雪大桥越来越近，先头摩托部队扬起的尘土已经可以看见了。炎星纳德看沙督卡还没有上来很着急，他飞快地冲向桥南的猛犸坦克，推开里面的死尸坐进炮手的位置……远处，NOD摩托和吉普车出现了，当他们发现有GDI士兵后就开始了疯狂的进攻。

RTS复兴大作推出在即
家游杂志&怡采科技携手出马
您的快乐游戏计划现在开始



魔兽印象

——《魔兽争霸III》截图中大奖！

活动期限

2002年6月1日至2002年9月1日

活动内容

读者玩家截取有关《魔兽争霸Ⅲ》的游戏图片，配以说明文字，投稿主题如下：

①《魔兽争霸Ⅲ》中令你印象最深刻的实际游戏景象；
②《魔兽争霸Ⅲ》与其它游戏的实际画面对比景象（两者的图片均须提供）；
③你对《魔兽争霸Ⅲ》的期待景象（个人DIY虚构图片）。

《家用电脑与游戏》杂志将在7、8、9、10月号上刊登优秀来稿，并于10月号上公布获奖名单。

投稿方式

①通过电子邮件发送到征稿邮箱 fcgm@fcgm.com.cn，在邮件标题中注明"魔兽印象投稿"，并附上姓名、通信地址（邮编）、电话、身份证（学生证、军官证、护照）号码等个人资料。
②图片请用90%以上画面质量的JPG格式或BMP格式，文字说明和个人资料单独写在TXT文本中，将两者压缩为一个ZIP文件包发送。

奖项设定

靓亮印象奖 1名
飞利浦显亮17英寸纯平显示器（Philips 107x2）一部
《魔兽争霸III》首批正版游戏一套
《魔兽争霸III》典藏玩偶一套（三只）

PLAY!印象奖 9名
《魔兽争霸III》首批正版游戏一套
《魔兽争霸III》典藏玩偶一只

所有奖品于《家用电脑与游戏》杂志……杂志公布获奖名单后寄出

注：本次活动的最终解释权属于《家用电脑与游戏》杂志及上海怡采科技有限公司。

　　炎星纳德也操纵猛犸坦克开上路，他停车转动炮塔，一炮将最前面的NOD坦克炸进排水沟，两侧的摩托、吉普马上四散逃跑，抓住机会向猛犸坦克发射了几发火箭，可惜猛犸坦克厚厚的装甲在火箭弹的爆炸中安然无恙。随后它开始发作了，双管坦克炮不断发射120mm穿甲弹，穿过NOD坦克的炮塔、炸断运兵车的履带……猛犸坦克炮塔上的火箭将地面炸出深深的大坑，摩托车和吉普陷在里面无法发挥速度的优势，成员刚刚爬出就被打倒

　　北面的指挥部里，瑞夫特被奥多斯松绑后，抓起枪带着人冲了出去。此时，少督卡已经艰难地爬上来并将引爆器解下递过栏杆，阿特雷德看见后不顾弹雨横飞冲了过去，可是少督卡忽然失去了力量，他手一松摔向桥底，跌进了桥下湍急的河流。

　　阿特雷德目睹了佛里曼和少督卡的英勇牺牲，他一把拿起引爆器，向桥南猛犸坦克的方向奔去，引爆线穿过桥栏飞快地在他身后延伸。突然，引爆线在栏杆间绞住了！阿特雷德用力抽拉却纹丝不动！

　　这时，瑞夫特正带人冲过来，他高喊着："快跟上！快跟上！"

　　炎星纳德已经消灭了凯恩的地面先头部队，天上的NOD武装直升机虽然速度很快，但毕竟无法抵御猛犸坦克强大的防空火力，只是扫射一阵后就匆匆离去，炎星纳德希望利用射程远的优势多争取一些时间，可一辆猛犸坦克是无法抵抗大量NOD援军的。

　　桥上，阿特雷德使劲拉着引爆线，但依然纹丝不动！"工程师，你还等什么？"斯拉维克远远望着桥上的阿特雷德着急地喊了出来，NOD士兵的子弹在阿特雷德四周溅起一片碎石！

　　此时的阿特雷德看着正在逼近的张牙舞爪的NOD士兵，眼前仿佛又看到两位英勇的GDI战士牺牲的瞬间，他猛然拧动了引爆器的手柄

　　C4炸药剧烈地爆炸了，巨大的火球从桥墩根部腾起，膨胀的冲击波击碎了桥墩，裂缝从桥拱向上展开，钢筋从包裹它的混凝土里露出，将混凝土震落，随后桥面巨大的自重将大桥彻底压垮，带走了阿特雷德和桥上所有的NOD士兵。

　　炎星纳德带着斯拉维克和奥克赛娜快速撤离了战场，浓浓的烟雾在风中逐渐消散，只剩下山谷两侧遥遥相望的残桥。

　　没有桥梁可走的奥多斯只好乘直升飞机去桥南迎接凯恩，从隐形坦克里爬出的凯恩擦干光头上的汗，看看炸断的大桥，木然地说"我们失败了……"

　　"可惜，一座好桥……"凯恩身边的奥多斯回答。

　　"可惜，真是一座好桥……"炎星纳德和斯拉维克、奥克赛娜从远处看着被炸毁的暴风雪大桥摘下了帽子。远处炮声隆隆，GDI的总攻开始了，他们整理好装备，消失在山脊后面……■

编后：洋洋三万言的小说登完了，在决定是否要采用它的时候，我着实犹豫了一下，对于新生代的玩家来说，这部老电影恐怕是很陌生的，甚至连看过多次电影的我，对其中一些情节的记忆也都模糊了……在"南斯拉夫"这个富有传奇色彩的国名即将永远成为历史的时刻，能够在我们熟悉的名词中穿梭于不（再）熟悉的故事里，也许，是值得的……

PLUS+常问问题集

①STAGE05中为何不让佛里曼自己引爆自己？那样还显得英勇些。

　　这是编辑修改的，原文是沙督卡从远处向他扔炸药然后按引爆器引爆，这在距离上和方式上太古怪了。修改时考虑到同时背着炸药和无线电引爆器会比较危险，所以让徒弟背插有引信的炸药，师傅背引爆器 ;)

②STAGE06中阿特雷德为何从鞋帮中拿出的只是纸牌而不是其它什么有用的"装备"？

　　这是编辑修改的，原文是直接写"摸出扑克"，但被捕后肯定会被搜身，所以——而从他工程师的角色来说，构造一些有用没用的东西可算是合理的癖好，就像后面各位读到的，他居然会干在致命的桥柱上留两个"放工具的孔"这样没有国防工程概念的举动一样。



熟悉的画面

猛烈的炮火令军舰葬身海底

多种地形地貌

操作方式和窗口类似帝国时代

更加立体的建筑物

包围敌人可以迅速解决战斗



国运昌盛

　　作为"帝国时代"系列忠实玩家的笔者从一代就已开始征战四方，对二代以及资料片《征服者》的热情更是至今未退，期待这一系列续作和同类游戏的心情用望穿秋水来形容一点也不为过。去年的《地球帝国》就曾经标榜过是"帝国时代Ⅲ"，但最终离玩家心中的期待太远而被无情地否定。如今当《国运昌盛》（Rise of Nations）已是若隐若现之时，无数人断定它就是继承"帝国"辉煌的真命天子。

一脉相承的场景风格

　　RON给人的第一印象就是图像非常清新，具有典型的AOE特色，草原、山丘、溪流、海洋、森林这些场景没有一个不是继承了AOE中的风貌。游戏使用了半3D引擎，相比之下本作的各种景物都非常真实自然、立体感突出，例如军团交战时每个单位都自成一体，丝毫不影响其它单位在画面上的表现，不像AOE中挤成一团，给人蓬乱的感觉。地形的变化在这里更加柔和，不同地势高度产生的落差在边缘的衔接上非常圆润，凹凸不平的地面质感十足，不再有AOE中层次分明的感觉。枯迹斑斑的黄沙地合理地分布在草地上，这些都是人类足迹践踏的痕迹。山丘是不可逾越的天然屏障，任何单位都没法去攀登，因此玩家可以依仗山峦修建自己的城市。海洋的细节表现在船只航行时泛起的朵朵浪花上，它会随着疾驰和转向有所改变，而船只被击沉时，玩家从半透明的海面上也可以看到残骸慢慢沉入海底直至消失。

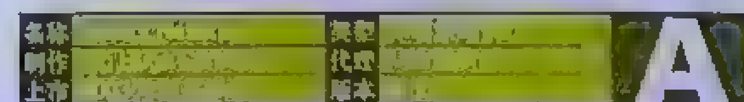
恰到好处的游戏方式

　　虽然这是一个系统庞大的游戏，但玩家最关心的还是它能否继承AOE中经典的进行方式——小到控制步兵打仗、农民砍树，大到资源分配、建筑分类、时代划分等等若干方面。总体来说，游戏没有固守在AOE现成的模式中，而是加入了一定的创新要素，使它更能够满足玩家的成就感。本作在时代的设定上吸取了《地球帝国》的教训，浓缩了人类发展的历程，游戏起始于远古时代，之间历经六个时期，终止发展于信息时代。每一个时期都有鲜明的特色，科技也是逐渐步入现代化，而每升一级所需的条件会相对降低。制作公司尽量避免战争中出现骑兵砍坦克，弓兵射大炮的场面，这种情况一旦出现，那落后的一方将很快被消灭。而加快后的升级步伐则令它们还有东山再起的机会，这毫无疑问增加了游戏对抗时的激烈程度。国界定义的引入也使游戏趋于真实，同时它也很好地抑止了疯狂的扩张。这是一种类似"工人物语"系列的设定，每个玩家开始都会拥有一个城镇，国界就是围绕它圈起的一个区域，在地图上显示同一种颜色。在本国境内可以不受限制地进行任何行动，敌人虽然可以冒然进入，但不能修建任何军事建筑，资源也会受到保护。当需要更多资源时就要扩张自己的板块，建造新的城镇就可以使自己的国界向外延伸。和AOE一样，本作的主要资源还是分为食物、黄金、木材和石头四种，采集的方式也大同小异，部分细节有所改动，例如玩家可以"靠山吃山"，因为石矿多分布在山丘脚下。

科技、外交、战争同等重要

　　在RON中，每次游戏往往是有多个国家参与，这时不仅要搞好自己国家的发展，而且还要特别留意外交的重要性。通常情况下，结盟的国家可以共享国界，双方的单位能够彼此畅通无阻，而且可以采集对方区域的资源。当自己的某种资源匮乏时，还能通过贸易交换所需物资。如果哪一方背信弃义擅自解盟，必须付出很大的代价，这个程度是用结盟时间来衡量的。如果两方盟约达成已久，对方又给予过很多帮助，那这时倘若提出解盟，那它必须在经济上补偿对方，这很好地维持了游戏的公平性。而一旦发动战争，外界多方因素都会影响部队的发挥。除非是在一块无所属的地区交火，否则无论是在哪个国家，非该国的军队的战斗力和体力都会有所削减。熟悉AOE对战的玩家可能都知道，封建时代的快攻往往是决定游戏胜负的一个主要手段，而这时想要快速攀升科技似乎很困难，但游戏的精彩之处恰恰在于后两个时期，这么做无疑令对战缺少乐趣。因此在本作，科技就占有举足轻重的作用了，先进的军队可以克制大量低级别敌人。原子弹作为终极武器，能够使屏幕上的一切化为废墟，但它不能无节制的使用。另外，游戏中的AI相当高明，农民可以根据周围情况自动选择采集资源或修理建筑，军队也会自动寻找合理的路线攻击敌人。

　　在即将展开的WCG大赛中，《征服者》又以其独特的魅力被选为比赛项目，到目前为止它还是唯一可以和《星际争霸》平起平坐的即时策略游戏。笔者希望在明年，《国运昌盛》的问世可以改变这一局面，成为新一轮的对战霸主和众多AOE玩家梦想的延续。■





軍團戰爭

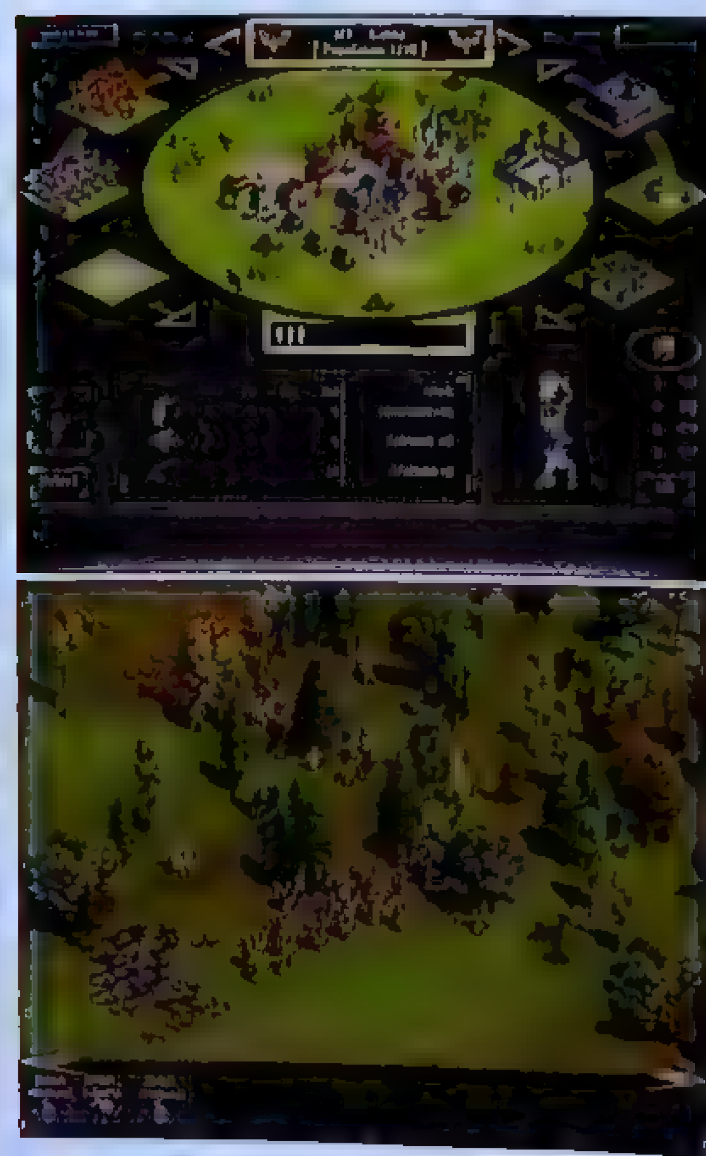
FPS 玩腻了么?RPG 玩累了么?也许到了换换口味的时候了。现在,SLG 的《军团战争》给你一个全新的选择,这是一款以古代战争为题材的游戏,旨在展示古罗马时期欧洲冷兵器战争史上的精彩场面。你将扮演征服者的角色,经历大大小小一系列战役,从公元前 5 世纪时一个小邦的领主成长为朱利斯·凯撒那样叱咤风云的大帝,最终将整个意大利据为己有,甚至把疆域拓展到高卢和不列颠。


公元前 200 年的罗马军官

阵型和兵种

军团和战争是游戏的主题,那么这两者自然也是最吸引玩家眼球的地方。大家一定都看过《角斗士》和《勇敢的心》之类的影片吧,其中大规模的军团战斗场面是不是让你血脉贲张呢?《军团战争》就是在重新演绎这样的精彩镜头,在战斗中,双方上千名士兵组成战斗方阵,排列在战场上……又有千人大战的场面了,真乃我等战争狂人之福呀!我们将扮演的指挥官,向他们逐个发布命令,冲锋、防御、后退或是转换阵型,你也可以预设一些战术,骑兵包抄突袭弓箭手、长矛兵集中防御骑兵等等。

设计者们根据史实设置了十个军种,各国





拥有的不同兵种都可以对号入座划分到这些军种中。有军团士兵、轻骑、弓箭手、重装矛兵等,他们的属性各不相同,且不提装甲、速度等由装备带来的差别,光在士气、组织性方面,贵族出身的骑兵就要比普通的军团士兵高得多。在相同的战况下,你会发现军团士兵在遭受攻击时很容易变成一盘散沙,而骑兵的阵型总是保持得很好。

要想获得一场全面的胜利,得考虑好地形、士气、经验、兵种相克等多方面因素,这些方面想必大家从以往的游戏或者电影中都应该略知一二,骑兵克步兵、矛兵克骑兵那是自然,至于松散/紧密阵型的排列、弓型/线型/锋矢型这些阵型的作用和相生相克的关系,我们只有等拿到游戏才知道咯,因为制作者们还在不断的对游戏进行修改,最新的开发日志显示:增加了骑兵对步兵的践踏攻击,一个方阵中也允许由多个军种共存。


罗马共和国时代的军团士兵

内政和外交

游戏由数十个预设的历史战役组成,包括"罗马帝国"、"征服高卢"、"北大不列颠"等等,玩家在这些战役中可以扮演任何一方。如果



想成为一个真正合格的统治者,你还得学会处理内政和外交才行。其中经济成分在占游戏中的分量相对较少,你所能做的就是在城市内进行扩建、修筑要塞、训练军队或者分配工人。城市面板有点仿《文明》的味道,我们可以在面板上方看到城市名和人口,而资源、人口、兵种、建筑等则直接以图形和数据表示,城市的微观图也是一目了然。《军团战争》中的建筑很全面,生产建筑 8 种,军事建筑 8 种,城市建筑 4 种,一个都不能少,颇有点即时战略的味道。

"宣战/休战""结盟/解盟""进贡/索要"这三项组成了游戏的外交部分,虽然看起来很简单,但实际上包含了很多潜在的影响,如民族之间的关系、领袖的影响力、战争的潜在威胁等等。举个例子,当你和某个弱小的国家结盟时,你可以将部分军队驻扎在那里,但是如果你驻扎的军队过多或是驻扎时间时间过长,都会引起当地人民的恐慌,最终导致两国关系的恶化。所以,玩家们不但要当一个出色的指挥官,还要学会利用外交,不战而屈人之兵。


公元前 3 世纪的罗马长矛手

名称	Legion	类型	策略 [illegible]
制作	Slitherine	代理	未定
上市	2002.6	版本	英文版

B

回合和计划

前面介绍了许多战斗的细节问题,可能大家对游戏还是缺少个整体印象吧,其实《军团战争》在不少方面都有"文明"系列的影子,同样也是一个回合制的游戏,最大的区别是《军团战争》突出战斗,淡化文化,把战争独立了出来,玩家的任务不是攀升科技,而是军力。

在回合制的概念上,《军团战争》比《文明》更进了一步,不但有回合(Turn),还有循环(Cycle),一个回合在游戏中代表一个季度,而一个循环则是一年。新概念的引入,使得我们必须注意策略上的长期计划。比如说,在一个回合内,玩家可以移动军队、发动战争、训练军队或是建造建筑,不过,新建的军队和建筑并不是立即可以出现,而要经过一年的时间,这样的话,在发动战役时就必须审时度势,不但要注意目前的形势,还要拟订日后的长远计划。


斩获敌人头颅的凯尔特人

这就是值得我们期待的《军团战争》了,最后,为了增加大家对此游戏的信心,让我们来看看它的设计者们都来自于哪些赫赫有名的游戏制作组吧——《红色警报》(Red Alert)、《沙丘》(Dune),还有《杀出重围》(Deus Ex),怎么样?大家对《军团战争》的期待程度是不是又要+1了呢?呵呵!■

(文/万能钥匙)





LEGION

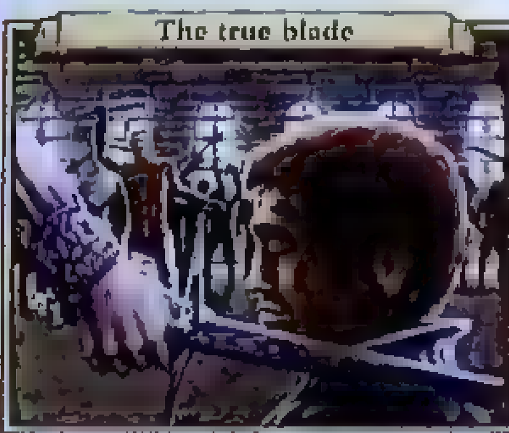


魔法门之英雄无敌IV

—完全战役学教程—

文/JWHF

在您读这篇攻略前，请允许笔者先说明两点，一是文中在一些比较重要的地方都采用坐标的形式说明。在游戏中，把鼠标放在地图上的某一点停留2秒，就会显示鼠标所在点的坐标。二是文中所述内容是以普通难度为基础的，因为在不同难度标准下采用的策略会有所差异。



人族战役·真实之剑

第一章

The drawing of the blade

胜利条件：击败敌人英雄Normic和Caileen

失败条件：lysander被击败

一开始我方有三座城池，发展速度还是比较快的，其中主城可以建造4级部队，建议大力发展这个城堡。本关的首要任务在（81,44）救出英雄Proetho，条件是用宝物Ankh of life交换，Ankh of life在（54,76），打败这里的怪物可以得到。

之后去上面小岛拜访蓝色帐篷，再去（129,93）的关卡，通过这个关卡的队伍必须有lysander和proetho才可以，通过后拜访紫色帐篷。然后去（104,99）打开蓝色关卡消灭敌人的黑龙。最后你要先去（85,105）接任务，任务需要你把矮人锤带来，才可以打开地图右下的城墙。矮人锤在（107,116）的屋子内可以得到。通过右下的城墙，消灭这里的英雄就过关了，注意最后的决战敌人实力比较强。

第二章：The Trials

胜利条件：完成Oracle of the Dawn给你的所有任务

失败条件：lysander或者proetho被击败

开始周围有4个宝箱，最好都选钱，因为打开关卡需要10000金。通过桥后要先去（37,74）打败火怪得到上帝之剑，然后才能用这把剑在（29,26）打开关卡。之后进入地下，走地下的传送门（23,19）可以得到一个天使，天使加入后，就可以通过地下的最后一个关卡。再次来到地面，很快能找到神庙，访问一下即可过关。

第三章：The first step of many

胜利条件：找到英雄Desette

失败条件：lysander或者proetho被击败或攻击葛兰监狱

本关开始就有一支实力很强的部队，所以野外的战斗都十分轻松，在（73,49）可以救出一个我方25级的英雄。沿路向前可以发现红色AI，红色AI有两座城堡，消灭后可以就地发展。再向前是橙色AI的两座城堡，消灭他们也是比较轻松的。注意橙色AI下面的蓝色要塞不要去攻打，一打游戏就宣告结束。

之后你可以选择继续消灭其他颜色的AI，或者就是不恋战，直接集结部队去（75,122）消灭守卫桥头的部队，走传送门就可以找到英雄Desette，结束这一关。

第四章：Seeking the steel

胜利条件：击败敌人并得到狮鹫心之剑

失败条件：我方英雄lysander、proetho、Desette被击败

虽然开始没有部队，但凭5个英雄消灭野外的部队是很容易的事情，一直向前，在（31,32）攻克敌人的要塞后，即可发现敌人的城堡，敌人英雄是一个30级的法师，消灭后就直接过关。本关没有复杂的任务，在战斗时不要让主力英雄战死就可以了。

第五章：The rightful heir

胜利条件：击败敌人英雄Worton

失败条件：我方的四个主力英雄任意一个战死

我方6个主力英雄齐上阵，给笔者的感觉是英雄的能力太强了，部队在这关基本没有什么用处。虽然是人类的最后一关，但难度却相当的低，如果你想尽快过关的话，直接向地图右下角移动，敌人英雄Worton就在这里，只是打他只能lysander一个人去单挑，所以前几关一定要让lysander练满战斗系技能，这样消灭敌人轻而易举。



野蛮族战役·光辉岁月

第一章：A new way

胜利条件：占领所有的城堡

失败条件：英雄Waerjak战死

本关开始我方没有城堡，离你最近的城堡有一个哨卡阻碍，要通过必须要用宝物铁矿车交换，铁矿车就在地图上方的小岛上，坐船上去后会遇见一个敌人部队，击败他后可以得到旁边的铁矿车，并顺便访问绿色帐篷。

占领第一个城堡，继续向下走，你会看见第二个城堡，这个城堡同样有一个哨卡，要通过必须打败附近的一群美杜莎，顺便拜访橙色帐篷，这样你可以进入地下世界了。

地下世界中也有两个城堡，其中一个要打败附近的巨兽就可以占领，不过完成这个任务并不是很难。最后一个城堡是由重兵把守，集结三个城堡的兵力后应该可以打败敌人。本关的难度并不大，玩家需要注意的是尽量把地图中所有可以增加英雄指数的建筑都拜访一下，这样Waerjak的攻击、防御和速度都可以提升很多，以后的战斗轻松一些。

第二章：A necessary war

胜利条件：击败所有敌人

失败条件：英雄Waerjak战死

开始时，城堡旁边有一支敌人部队，不过以Waerjak现在的实力，一人解决他们不是什么问题。在主城周围还有两个其他城堡可以占领，不过都需要完成任务。查看每个城堡旁边的魔法坛，可以知道任务要求你消灭敌人的位置，然后依照指示去完成任务。注意地图中间的黄色城墙是无法通过的，否则会导致任务失败。

Waerjak要地图上面绕行行军，沿路一直杀过去，你会遇见绿色AI和蓝色AI的阻拦，不过消灭敌人难度都不是很大，笔者只用了一个英雄就轻松消灭了全部敌人，当然英雄身上的药水一定要带够，多多从商店里买一些治疗和复活药水。蓝色城堡的最后一个城池是需要通过橙色哨卡的，之前要从（92,98）这个坐标进入地下通道，拜访橙色帐篷。

第三章：The king's choice

胜利条件：击败敌人英雄Hundric

失败条件：英雄Waerjak战死

本关开始要向下攻克一座城堡，城左上的黄色帐篷有30来个十字军在守护，以你英雄目前的实力消灭他们应该很轻松，城堡的左下有四种资源的矿产，但都需要花钱建造。Waerjak应该尽快向左前进，这里有一家绿色AI城堡，实力不是很强，Waerjak一个人就应该可以消灭他们。之后接着一路向下，一直到完全消灭绿色AI（不要打蓝色城堡，即使赢了也要被判定失败）。打下绿色最后一个城堡后就可以看见敌人英雄Hundric在地图左下黄色门后面，带足兵力消灭他们就可以过关了。

第四章：The tribe

胜利条件：击败敌人英雄Vogel

失败条件：英雄Waerjak战死

本关开始我方的城堡有终极建筑，所以资金上不是问题，周围的怪物对英雄Waerjak来说都是不堪一击的。左面的桥需要支付5000金子和矿石来可以通过。过桥后要去访问绿色帐篷，这里有一个敌人英雄，带着几头黑龙，不过还是很容易消灭的。

通过地图中央的城墙需要40个半兽人，之后要连续通过三道关卡，其中蓝色帐篷在（52,30），橙色帐篷在（121,75）。最后从（74,141）这个点进入地下，地下中有很多到关卡，需要你一个一个打，敌人的英雄Vogel在地下的（24,92），以目前Waerjak的实力，战术运用好的话，可以一个人轻松消灭他。



秩序族战役·和平的代价

第一章：At the crossroade

胜利条件：占领所有城堡

失败条件：英雄Emilia战死

本关很简单，占领所有城堡即宣告胜利，地图上一共有6座城堡，其中4座都可以很容易找到，另外两座需要拜访淡蓝色帐篷（45,60）和紫色帐篷（18,91）后才可以攻占。具体也没什么可多说的，主要把Emilia培养好就可以了。

第二章：An enemy's trust

胜利条件：打败敌人英雄Solymr

失败条件：英雄Emilia战死

这一关里有几个关卡是要用10个美杜莎交换才能通过的，但你不交换也不妨碍过关。同样本关的两个帐篷——紫色帐篷（55,73）和蓝色帐篷（13,65）——不去拜访问题也不大，你可以先走到地图右上后再向下走，一样可以找到敌人英雄Solymr，他的坐标在（74,133），打败他就可以过关了。

第三章：Servant

胜利条件：消灭黑龙巢穴并打败敌人

失败条件：英雄Solymr战死

开始，主城左右周围各有敌人城堡一个，但初期Solymr等级不高，应该利用好神怪的魔法能力，尽快占领这两个城堡。积攒实力后就一个一个消灭敌人的城堡，并且沿路查看6个黑色神喻塔，全部拜访后可以挖出龙鳞甲了，这也是过关的必用之物。6个黑色神喻塔的坐标分别是（63,125）、（109,49）、（50,26）、（45,60）、（4,76）、（82,8）。最后从地图左上进入地下，走传送门可以找到最后的黑龙巢穴，这里有20头以上的黑龙，必须带足够的兵力才可以将其消灭。消灭后任务完成。

第四章：The rainbow crystal

胜利条件：打败国王Dreggar

失败条件：英雄Solymr战死

本关是小地图，主要以完成任务为主，开始先分别占领地图左下和地图右下的两个城堡，之后要拜访紫色帐篷（58,30）和绿色帐篷（38,48），拜访紫色帐篷可以在（2,39）得到一个知识帽，把它带到（47,48）的屋子才可以去访问红色帐篷。然后去访问（39,17）的屋子，用6500金子和20水银打开通往地下的道路。在地下的（20,42）你可以找到敌人的英雄，消灭他就可以过关了。

第五章：A unusual betrayal

胜利条件：打败敌人英雄Landrew

失败条件：我方英雄Emilia被击败

本关地图非常大，野外兵种也很多，打起来很费时间，想练级的诸位可以慢慢的练。如果想尽快通关的话，请直接奔地图右下，这一个船厂，出海后到（143,155）的屋子里可以打开海上监狱的通道，注意，必须Emilia亲自去，从（167,162）登陆可以救出我方英雄Reed，不过这个英雄才1级，打仗帮不上什么忙。救出Reed的原因是必须队伍中有他才可以通过（180,101）的关卡，通过后就可以看见敌人英雄Landrew了，消灭他即可过关。

第六章：Slave to fear

胜利条件：找到Emilia

失败条件：英雄Solymr战死

本关开始向左占领第一座城堡，之后继续向左占领一个叫Cauldron Hill的城堡，占领后去（108,91）可以得知Emilia的位置。然后去地图左上攻占一个Brookside的城堡后，可以访问旁边的小屋，这个小屋会帮你打开通往Emilia的道路，但条件是要用50个神怪交换，所以在这一关的秩序城堡中尽量都要建造神怪这个兵种。任务完成后直接去拜访Emilia，就可以结束这一关，至于地图上其他的敌人，让它们好好活着也没关系。

第七章：To slay an immortal

胜利条件：找到上帝之剑并打败敌人英雄Mazellian

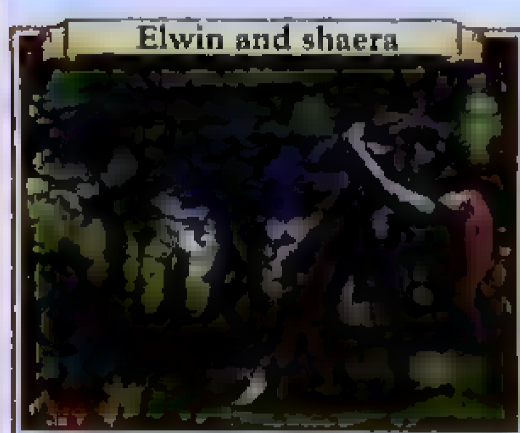
失败条件：英雄Emilia或Solymr战死

开始Emilia和Solymr是分开

的，Emilia 在地上，形势比较好，这里有一大群英雄跟着她，而 Solymr 只是孤单一个人在地下。本关的敌人城堡都是在关卡后面，这样我方无法很快攻占敌人的城堡。地上的 Emilia 要尽快到（93,127）打开关卡，从这里可以进入地下得到上帝之剑和拜访连续三种颜色的帐篷，这样一来就可以消灭地上的敌人了。Solymr 则需要先拜访地下的红色帐篷（88,70），然后攻占红色 AI 的城堡后才能通过（49,108）的关卡，一直沿路走就可以看见敌人的英雄 Mazellian，消灭他就过关了。

第八章：The price of peace
胜利条件：击败敌人英雄 Gavin Magnus
失败条件：英雄 Emilia 或 Solymr 战死

终于到了最后的决战，这一关玩家的主要攻击目标就是敌人的主力英雄 Gavin Magnus，他是一个 24 级的战斗法师，坐标在（160,66），击败他就可以直接获得整个战役的胜利。所以你只需要不断的集结部队，最后击败他就可以了。这一关的地图也不是很复杂，上下之间有一个跳点，坐标是（92,125）。这关没什么可多说的，秩序族战役是所有战役中关最多的一个，也是《魔法门英雄无敌 IV》主角 Emilia 的战役，有兴趣的玩家可以仔细看看这个战役的故事，剧情还是写的很不错的。



自然族战役·爱人

第一章：the lover
胜利条件：找到 shaera 的父亲 Gramin
失败条件：英雄 Elwin 战死

本关开始 Elwin 实力很弱，要尽快培养，向上走可以占领一个自然系城堡，然后在这座城堡建造发展。附近还有一座城堡里面有一个 5 级英雄守卫，召集一周的兵力就可以打下，在这座城堡附近有蓝色帐篷（109,82）和靴子（93,94）。

之后带上兵力从（80,78）进入地下通道，地下（116,71）有橙色帐篷，拜访后可以通过主城附近的关卡，沿路一直走，就可以见到 shaera 的父亲 Gramin 了。路上有很多敌人的城堡，可以边打边练级，本关培养好了以后就好打很多。

第二章：Mark of the tiger
胜利条件：：消灭地图上所有带有橙色旗帜的巨魔（Troll）
失败条件：英雄 Elwin 战死或带有浅蓝色旗帜的白虎被消灭

本关一定不能攻击带有浅蓝色旗帜的白虎，否则游戏会立即结束。主城旁边有 2 个传送门，分别通向大陆的两端，你的首要任务就是先消灭地图上的所有带橙色旗帜的巨魔，注意每个橙色巨魔周围都有一个城墙，一共有 4 个橙色巨魔，坐标分别是（10,79）、（91,127）、（72,43）、（129,60）。

消灭全部橙色巨魔后，一直走到地图的最下方，这里有一个关卡（130,94），打开后会遇见一个敌人 20 级的野蛮人英雄，击败他后可以拜访红色帐篷并进入地下。进入地下后很快可以发现敌人的主城，消灭敌人就可以过关了。

第三章：Ture love
胜利条件：制造出真爱魔镜
失败条件：英雄 Elwin 战死

开始 Elwin 并没有任何部队，不过笔者打到这里时已经有 20 多级了，靠召唤魔法可以轻松消灭大多敌人，Elwin 往上走可以打下一座城，城堡的旁边有一个炼金房，访问后会告诉让你搜集四种药水，分别是速度、士气、移动和魔防药水，完成这个任务后你才可以拜访蓝色帐篷（104,30），通过蓝色关卡后你不仅要逐渐消灭敌人，而且要积攒宝石，地图左上角（76,5）会有一个任务，需要你交出 40 个宝石，这样你才可以访问（59,98）的屋子，到了这里你才会接到去龙巢穴的任务。这时你必须先去（38,111）拜访一下龙穴，这样才可以通过地图右上的关卡，攻占下敌人主城后，你会得到一头黑龙，将其带回龙穴即可完成本关的任务。

第四章：Reflections
胜利条件：消灭敌人英雄 Mirilass
失败条件：英雄 Elwin 战死

本关没有什么多余的任务，主要是以消灭敌人为主，地图上一共有 6 个敌人城堡，分布也比较平均。笔者建议不要只靠 Elwin 一个英雄作战，应该再培养另外一个英雄协同防守能保证打下的城堡不被偷袭，就很容易消灭敌人。最后的敌人 Mirilass 实力很强，打之前需要去拜访蓝色帐篷（在地图的左下角），由于是攻城战，所以一定要多带人马才可以确保胜利。

第五章：Together
胜利条件：打败领主 Harke
失败条件：英雄 Elwin 战死

在第一关出现的 shaera 的父亲 Gramin 也登场了，而且是一个 25 级的将军，实力很强。初期可以走蓝色传送门，各个传送点里都有很多增加技能的地方。凭借目前 Elwin 的实力消灭普通的敌人是一点问题没有的，当然敌人的 39 级领主 Harke 实力是不能小视的，Harke 在地图的左下角，与他交战是本关难度最艰苦的一仗。集结兵力战胜 Harke 后拜访城上的红色帐篷，再走传送门拜访蓝色帐篷。这时你要选择坐哪条船去见 shaera，注意一定选择通过蓝色门坐船，坐标在（131,50），如果你走旁边红色的船就会结束游戏。最后坐船来到地图左上的小岛就可以见到 shaera，战役也就此胜利结束。



鬼族战役·半条命

第一章：Eater of children
胜利条件：占领 Vitross 城堡
失败条件：英雄 Gauldoth 战死

本关一上来需要先占领旁边的野蛮人城堡作为立足之地，我方在地下有一个吸血鬼的招募地，英雄 Gauldoth 应尽快集结部队，打开地下守护招募地的吸血鬼，有了吸血鬼后本关就容易多了。英雄的技能笔者推荐尽快升级招魂术，11 级时就应该有宗师招魂，可以不断利用战斗来制造吸血鬼。

在城堡左面有一家敌人，带上几个吸血鬼就可以轻松消灭。之后从（31,48）跳到地图的上方，先打下敌人城堡，再从（14,25）进入地下拜访蓝色帐篷。通过蓝色哨卡后就可以到达敌人的城堡 Vitross。

第二章：The fiery realm
胜利条件：援救英雄 Kailbarr
失败条件：英雄 Gauldoth 战死

开始你只有少量部队，周围怪物又都是亡灵生物，无法利用招魂来增加部队，所以战斗多利用召唤 Imp 这个魔法，沿着路走可以发现一座城堡，攻占后尽快建造吸血鬼和骨龙。前面说过了，本关生物大多是亡灵生物，所以吸血鬼的威力要小的多，有了骨龙战斗会轻松一些。要通过绿色哨塔必须先走（82,57）的传送门到地图下方，在（113,92）有一座敌人城堡，尽快打下来。绿色帐篷在（69,87），访问它需要付出 4 个骨龙的代价。之后原路返回通过绿色哨塔，到（83,141）领取天使之刃（等级必须达到 18 才可以），拿到天使之刃去（143,80）就可以打开城墙，进入地下后一直沿传送门走，会遇见一个很强的敌人，带 20 骨龙、45 食尸怪和 1500 骷髅，玩家必须带足兵力才可以去打。获胜后就可以救出英雄 Kailbarr。

第三章：The point of power
胜利条件：拜访 5 个力量塔
失败条件：英雄 Gauldoth 战死

本关的目的是拜访 5 个力量塔，力量塔是分布在地图的各个角落的，地上一共有 4 个力量塔，每一个力量塔都有亡灵 4 级生物守卫，坐标分别是（2,76）、（76,3）、（108,109）、（51,122）。拜访完这四个力量塔后就可以通过（106,73）这个哨卡。过了哨卡你会遇见一个很强的敌人，一定要集结兵力再去打，获胜后可以访问最后一个力量塔。

第四章：Life and death
胜利条件：击败敌人英雄 Malvich
失败条件：英雄 Gauldoth 战死

英雄 Gauldoth 就一直沿着路向前打，消灭野外散兵和 AI 积攒吸血鬼，地图左中部的要塞后面可以得到死亡盔甲，把它带回（53,60）可以换到生命之盾。在（29,85）是通往地下的通道，地下中你需要拜访红色帐篷（79,47），之后通过地下的红色关卡至（100,116），这里就是敌人英雄 Malvich 的所在，击败她即可过关。

第五章：The unholy breath
胜利条件：打败敌人英雄 Kailbarr 并占领城堡 Nekorrum
失败条件：英雄 Gauldoth 战死或时间超过四个月

本关地图不大，但敌人实力很强，要想迅速过关并不容易，我方英雄的行动主要是在几个传送点之间进行。访问地面上的（33,31）可以打开通道，救出己方一个 27 级的英雄。敌人城堡 Nekorrum 在地面的（31,65），防守部队不是很强，应该可以轻松拿下。但敌人英雄 Kailbarr 在地下的敌人主城内，兵力很强，要攻打这座城堡是非常难的，当然能把敌人引出来消灭是最好，消灭 Kailbar 后，鬼族的战役即宣告完成。



混乱族战役：海盗的女儿

第一章：The pirate's daughter
胜利条件：占领城堡 Frigiston 和 Yanathrae
失败条件：英雄 Tawni 或者 Pete 被击败

一开始的小岛上有个船长帽，可以在上下船时不消耗移动力，记得要拿。之后坐船一直到最上面的陆地。在（107,14）拜访蓝色帐篷，附近还有三座敌人城堡，要尽快打下来，以图发展。之后集结兵力出海，目的是要拜访一些帐篷，其中橙色帐篷在（72,184），紫色帐篷在（86,135），这里有几个黑龙看守，你可以培养一个宗师级隐身的英雄，骗过黑龙的看守。然后从地图下方登陆，攻取敌人的城堡 Yanathrae，这座城堡的坐标是（128,113）。最后从海上通过紫色的关卡，拜访完绿色帐篷后可以攻打城堡 Frigiston，获胜后本关结束。

第二章：Blood cove
胜利条件：击败敌人船长 Swift
失败条件：英雄 Tawni 或者 Pete 被击败

在英雄的初始地点周围有两座城堡，打下后尽快下向发展，可以接着再攻占两座城堡，有了四座城堡后发展就容易多了。打下（123,148）的要塞后，可以拜访旁边的绿色帐篷（132,145），这里有黑龙守卫，之后从左下方的船长上船，去小岛拜访紫色帐篷。

接着坐船从地图左上登陆，在（106,8）拜访橙色帐篷后，你又要回到地图右下的船厂，从这里出海，在（65,170）拜访蓝色帐篷，到此本关所有帐篷才全部拜访完。最后从地图右上打开蓝色铁索，从漩涡可以传到敌人船长 Swift 处，这里就是最后的决战，Swift 的部队主要有 30 个黑龙和其他部队若干。本关的难度比较大，尤其是需要走的路程非常漫长，大家一定要有耐心。

第三章：The strait of the lost
胜利条件：在 Rumport 城堡建造出终极建筑
失败条件：英雄 Tawni 或者 Pete 被击败或 Rumport 城堡被敌人占领

本关需要占领的城堡在（140,97），尽快拿下它后开始发展。此外本关还有不少地下通道，里面都有宝藏，所以资金上不会太缺乏。绿色 AI 在地图的下方，积攒实力后争取尽快将其消灭。

这一关拜访红色帐篷（120,159）后，可以去地图右上救出我方另外一个 15 级英雄 Cryca。之后出海到左面小岛上，这里有一家蓝色 AI，消灭后可以拜访绿色和蓝色帐篷。最后从 Rumport 城堡坐船，打开下面的蓝色锁链后，走时空门就可以挖到圣杯，带回 Rumport 城堡建造就可以了。不过即使你建造了圣杯还是不能过关，你还必须消灭海上的红色 AI，也就是带有红色旗帜的美人鱼。

第四章：Bay of maids
胜利条件：打败敌人英雄 Pete
失败条件：英雄 Tawni 或者 Cryca 被击败

初始地点右面有一座城堡，打下后可以先向上发展，因为地图上方也有一城堡。之后要从（110,178）进入地下通道，这个通道内有一个船厂，从这里可以坐船去拜访绿色帐篷，不过拜访绿色帐篷的关卡只能 Cryca 一个人过去。拜访完绿色帐篷后要从地下的另外左下通道来到地上的另外一端，占领在（137,151）的敌人城堡，从这里可以造船出海，通过海上的障碍必须消灭海上所有带有淡蓝旗帜的美人鱼，这些美人鱼一组都是 200~300 个，而且还要四处找，实在有些让人厌倦。通过障碍后一直向上走，你可以在（86,32）找到 Pete，消灭他就告胜利。

第五章：Never look back
胜利条件：击败 Mer-Queen 和海怪 Hatchery
失败条件：英雄 Tawni 或者 Cryca 被击败

开始从地图上方登陆，走绿色传送门可以攻占第一座城堡，接着拜访城边的紫色帐篷，可以打开紫色关卡。本关野外的敌人数量都非常多，打起仗来很花时间，应尽量减少伤亡。本关敌人只有两家，地图左下是绿色 AI 的野蛮人城堡，占领后从（181,122）进入地下通道，这样可以走到大陆的另外一边，在（175,69）可以访问到蓝色帐篷。接着再走地下通道后，在（140,140）拜访绿色帐篷后就可以攻占 Mer-Queen 宫殿（141,132）。本关的任务就要消灭 Mer-Queen 和海怪 Hatchery，而且一旦消灭一家则必须在 5 天内消灭另外一家，所以需要分兵两路才可以完成任务，积攒足实力后分别打败敌人就可以了，敌人的坐标分别是（76,147）、（137,93）。

结束语：

英雄无敌四战役就介绍到这里了，个人认为这次的战役引入了很多 RPG 的成分，很多关卡都是要完成一个个的任务来进行下去，而各个关卡的难度设计并没有什么突破，至今我还是认为二代的战役难度设计是最好的，而三代、四代的战役都感觉一般，尤其是英雄的等级、魔法都带入下一关，使得到了战役的后期，大多战斗都是由几个英雄不带兵独立完成，让人感觉战斗枯燥和无趣。所以我并不认为《魔法门英雄无敌 IV》的战役做得出色，希望在以后的资料片中这一现象能得到改善。■



第一关

各方面都类似人类的REY族乘坐SOLARIUS飞船前往未知的星系“OUT RIM”,寻找远古的神族OLD ONES留下的神秘科技。

本关任务是派部队到达蓝色、黄色和红色信号处,接近黄色信号时会出现两只ATTACKER,消灭后再前往其他信号处,完成任务后红色信号附近出现一只WORKER。现在的任务是阻止敌人接近飞船,坚持几个回合或消灭敌人均可过关。

第二关

REY族到这个星球上调查神秘的金字塔,希望能找到线索。

本关任务是到达金字塔处,可以看到它就近在眼前,只不过位于湖中心而无法到达,只能从湖边绕过去,途中有两只ATTACKER阻挠。到达湖的另一边后发现少量NURGS族部队和被他们消灭了的SLAKZ族部队的残骸,上级要求派TRANSPORT到三个蓝色信号处调查残骸,消灭敌人并完成任务后Adamski下令撤退,有一辆TRANSPORT到达红色信号处即可过关。

第三关

根据从SLAKZ族部队残骸处找到的线索,REY族来到这个星球,这里居然有座废弃的城市。

本关开始的任务是到达西面的蓝色信号处,城市里空空荡荡,并无敌人。到达后上级派来两辆STRIKE,要求用它们摧毁这里三颗陨石。摧毁陨石后发现里面有一个银色水晶,派TRANSPORT去收集水晶后,城市西北角出现一批NURGS族部队,它们会沿着城市边缘攻下来,其中最有威胁的就是采用大范围的超强自杀性攻击的VIRUS。我方的任务是在保护好TRANSPORT的同时击退它们的进攻,可利用长距离攻击的STRIKE让它们无法接近,消灭后派部队到达黄色信号处,过关。

第四关

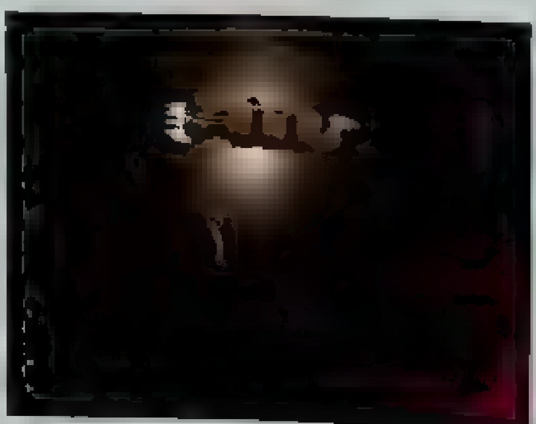
找到水晶后REY族部队准备撤离这个地方。

开始的任务是保护好TRANSPORT,派部队到达东边的黄色信号处。出发后身后地道口中爬出不少敌人。到达黄色信号后有少量部队前来增援,包括一辆STRIKE。现在要找到城市里的发电机,那是一个绿色物体,就在南边公路旁。靠三辆STRIKE的威力足以轻松消灭那些敌人了,之后到发电机处将它摧毁即过关。

第五关

REY族来到冰天雪地的Kizaris星寻找新的线索。

这关一开始就陷入了敌人的埋伏,东边是NURGS族部队,南边是数量更多、实力更强的MAYSA族部队,自然“柿子要捡软的捏”,还可以顺势夺下东面的山坡获得地利。战斗中要注意保护好TRANSPORT。山坡另一边分布着MAYSA族的几处营地,逐步消灭里面的敌人后进入战场中央的营地,摧毁兵营发现蓝色水晶,拿到后过关。





第六关

为了和飞船取得联系,Adamski不理会副手Shira的劝告,前去山里设置发报器。

这关的任务是到山上设立发报器,就是派SCOUT到达红色信号处,同时还要保护好TRANSPORT。一开始就有敌人来进攻,其中还有飞行部队。很快我方也会有飞行部队前来增援,消灭这批敌人后到西北角,消灭另一批敌人,即可顺着路上山,山上零星敌人根本无力阻挡,但到达目的地后却发现受到干扰,往北下山摧毁一个干扰器,然后再到东南角将这里的少量敌人和多个干扰器统统消灭即可过关。

第七关

Adamski回到飞船上后,得知曾经收到SLAKZ族的求救信号,说他们正被NURGS族和MAYSA族攻击,于是立刻赶去支援。

这关要指挥遭受NURGS族和MAYSA族欺负的SLAKZ族,开始时部队分散在战场各处,要全力向战场中央撤退,按要求派一个MOVER到蓝色信号处、一个ALL-TERRAIN到黄色信号处、一个FARMOVER到红色信号处,然后要做的就是坚守。这个族看起来只有长距离攻击的FARMOVER有用,其实其它两种部队会“转移”的特技,能发挥更大作用,这项特技是可以将敌人的攻击原原本本地转移给战场上可以看到的任何一个敌人,若是大范围攻击那么站在这个倒霉蛋旁边的也得遭殃。如果敌人用VIRUS攻击那就精彩了。守了两个回合后要求撤退,东面还出现少量增援。派部队到达蓝色信号处过关。

第八关

SLAKZ族虽不信任REY族,但他们现在别无选择。他们得抵挡住NURGS族和MAYSA族的进攻,坚持到REY族援兵到来为止。

本关还是控制SLAKZ族,部队还是分散战场各处,只是这次不是要逃跑,而是要坚守住通道,而且还要消灭至少20个敌人。只要用好“转移”特技一切都很容易,小心不要被敌人冲到蓝色信号附近就好。第五回合后方会有少量部队前来增援,会得到一个调查黄色信号的次要任务,完成的奖励是…一批敌人!没事最好不要去。干掉20个敌人后过关。

第九关

Adamski率REY族部队来解救SLAKZ族。

本关开始用回REY族部队,要求找到被打散的SLAKZ族部队。在岔路口分兵进入左右两侧的山谷。进入左边山谷的部队到达尽头的







蓝色信号处会救出少量SLAKZ族部队。进入右边山谷的部队可先到黄色信号处得到些许奖励品,继续前进至蓝色信号处即可过关。过关前可以先去右边山谷尽头找到奖励品400。中间峡谷里面还有更多,800点。不过也有很多敌人。

第十关

Shira独自率队前去搜索SLAKZ族的研究站。

前进途中发现下面峡谷里有SLAKZ族的踪迹,然后会遇到三支增援部队和同样数量的敌人。继续前进会发现通往峡谷的斜坡,派个部队下去到黄色信号处可以得到奖励点数200。其他部队往研究站前进,如果愿意可以先去西南角消灭一只MOTHER,这样敌人会分散开,更容易消灭。最后到达蓝色信号处即过关。

第十一关

研究站里空空如也,扑了个空的Shira前去调查附近NURGS族的毒气加工厂,结果中了埋伏,Adamski得去救她。

前进至岔路口,可分兵两路一支往西,消灭掉一些敌人,用STRIKE打掉围墙后的敌人,然后再破坏围墙,来到毒气加工厂旁,另一支往南,消灭较少的敌人,到红色信号处得到三支SLAKZ族部队,来到加工厂旁。两支部队会合后,可派一部队到西北角红色信号处解救SLAKZ族部队,得到些许奖励品。其他部队往西南前进,救出载着Patti Shira的TRANSPORT,过关。

第十二关

现在要做的就是离开这个到处都是毒气的地方。

这关开始要求到达地图中央的蓝色信号处,不过到那里后登陆艇飞走了,得等它回来。这期间可以去黄色信号处救出四支SLAKZ族部队,扫荡分散战场各处的地方,获取一些奖励品。然后前去东北角的新登陆点,到那里后再等待五个回合即可过关。

第十三关

阴险自私的Crimson带着Sid前去矿坑处调查,结果被NURGS族和MAYSA族困住了。Adamski得去救他们。

往西进入山谷,找到通向峡谷的斜坡,途中找到奖励品100,下坡到金字塔前蓝色信号处过关。

第十四关

NURGS族和MAYSA族围困了山谷,必须尽快撤离。

这关任务是撤离山谷,要保证TRANSPORT不被摧毁。跟第十三关是同一场景,注意不要走原路上去,因为下个回合路就会被堵死。尽快从另一边斜坡冲上去。上坡途中会找到奖励品400,另外上去后到西南角还会找到200和300。最后到达东南角蓝色信号处即可过关。

第十五关

REY族发现了一个空间站,那里有奇怪的基地,里面有同样的金字塔。

这关的目标是到达南边基地内的红色信号处。开始移动后会得到具体的任务,要摧毁位于北边、东边、中央、中央偏西等四个继电器,另外还有一个位于东南边,Patti Shira会主动请缨前去摧毁,到第六回合她会完成任务出现在东南角,要前去接应,不能让她乘坐的TRANSPORT被摧毁。毁掉所有继电器后电门关闭,就可以进入基地了。

第十六关

Adamski他们的氧气供应不足了,不得不先撤离基地。

本关跟上一关是同一场景。这关我方部队分成两拨,一队是在基地内,另一队在北面金字塔前。这关目标是让基地的部队到达登陆舰旁的蓝色信号处。途中会增加一个派登陆舰处的部队去察看金字塔的任务,只要走到旁边的黄色信号处即可。这关敌人不强,关键是基地内的三个炮台开始起作用了,炮台的射程远威力大,要多加小心,可先等敌人跟炮台拼得差不多了再上,反正到第二十回合才会因氧气不足而失败。

第十七关

Crimson偷走了蓝色水晶,开启了基地内一道大门,结果被里面冲出来的大批金属怪物杀死。怪物们摧毁了SOLARIUS飞船,REY族幸存的人们乘坐登陆舰逃脱,前去YUNA星球寻求与REY族有深厚渊源的THAREE族的援助。他们还在途中的时候,金属怪物——KROON的守护者们已经抢先一步来到了YUNA星球。

这关是用来展示新的敌人——守护者的威风的。我方仅有三个炮台而已,敌人实力很强,这关的目标是“不可能完成的任务”——消灭所有守护者。开始时这个梦还有些许实现的可能,但到第10回合大批敌人出现后就变成噩梦了,好在任务会变成拖延他们的进攻一个回合,这其实也是根本不可能做到的——如果敌人全力进攻的话。好在敌人并没有这么做。

第十八关

GUARDIANS族进攻THAREE族的基地。

这关控制的是跟REY族类似的THAREE族,任务是拖延守护者的进攻16个回合。感觉本关是战斗之星中最难的一关。敌人会从两个方向进攻,一是基地的入口处,一是基地内西南的高地,特别飞行部队都是从这个地方入侵。因为到第五回合还要增加一个防止敌人接近红色信号附近区域的任务,所以要更小心从高地入侵的敌人,如果被冲过去就完了。这里要多布置防空力量。在基地入口处主要是靠炮台防守。敌人的LONGDEATH是《战斗之星》中射程最远的部队,威胁极大,可以派两架轰炸机悄悄溜到敌人后方去解决它们。我方有两辆修理车各可以进行三次修理工作来修理受损的车辆,要注意保护。

第十九关

THAREE族必须在抵挡守护者进攻的同时,把REY族的人们接到基地里来。

本关跟上一关是同一场景,不过敌人少多了。这关的任务是保护留达,还要到登陆舰处接应REY族的人员。另外有个次要任务是摧毁守护者们的发报器,这个任务可以让一开始位于西面的三支部队来完成,让它们沿路往南很快就会发现。从基地西南的高地往东南前进就可以到登陆舰处,把SCOUT安全移动到基地内的蓝色信号处即可过关。

第二十关

REY族残余下来的人们组成了一支为数不多,但十分精锐的部队,现在他们要帮助THAREE族抵抗敌人的入侵。

这关又重新控制REY族,前进途中会遇到一些守护者和一些THAREE族部队,最后到达西面两个炮台处即可过关。

第二十一关

REY族从THAREE族处得知,被Crimson释放出的怪物是KROON的守护者,KROON和OLD ONES都是远古的种族,本来很友好,但后来反目成仇,他们制造出守护者来互相残杀,结果两败







俱伤。现在要对付 KROON 守护者的唯一指望就是 OLD ONES 的守护者了。

本关要做的是抵御 NURGS 族和 MAYSA 族的进攻 25 回合，还要保护至少一个发电机和油车。我方部队很多，与其慢慢欣赏战斗动画，度过漫长的 25 个回合，还不如尽快消灭所有敌人过关。

第二十二关

Adamski 等人必须先找到钥匙——银色水晶，水晶还在飞船上。

我方部队主要由飞行部队组成。前进至西南角会发现一艘毁坏的登陆舰，那里有多个守护者守着。消灭掉它们到达蓝色信号处即可过关。如果愿意可以先去中央偏北处一小山谷内摧毁 MAYSA 族兵营救出一架轰炸机。

第二十三关

Adamski 根据线索前往寻找飞船的残骸。

前进途中会得到一些增援，到飞船残骸处后消灭一批敌人，到达蓝色信号处即过关。

第二十四关

在飞船残骸里没有银色水晶，NURGS 族和 MAYSA 族部队把它拿走了。Adamski 等人追踪它们的飞船再次来到寒冷的 Kizaris 星。

本关是与 SLAKZ、THAREE 两族的友军携手作战，消灭敌人攻击地图中央的营地，摧毁所有储藏箱，拿到银色水晶即可过关。如果愿意可先去东南角矿坑门口得到两架飞机。

第二十五关

找回银色水晶后，Adamski 等人又找到了 OLD ONES 的守护者们的营地，但 KROON 的守护者们尾随而至，企图阻止他们。

这关开始的任务是保护 TRANSPORT，让它到达要塞入口处。到那里后要再到旁边的控制台处，然后防守 5 个回合，过关。

第二十六关

Sid 开启大门放出了 OLD ONES 的守护者，不过它们看来又要像 KROON 的守护者一样乱来了，好在 Sid 发现了可以用银色水晶来控制它们。

这关的任务是保护好 TRANSPORT，消灭所有敌对的守护者。开始时我方也有三个守护者，不过敌对的守护者就要多多了，看来似乎很艰难的样子。但是接下来每个回合基地门口都会增加两个守护者，所以很快数量上就会大大超过敌人，让这场战斗变得超级轻松，不过要全部消灭敌人仍然很困难，因为敌人不久也会有一批增援，要全歼它们时间上来不及，到第 15 回合就会过关了。

第二十七关

KROON 的守护者们离大家去寻找 OLD ONES 的守护者的时候袭击了 YUNA 星球，Shira 死了。

本关的任务是到达南边基地入口处。中途会有一个次要任务是到东北角黄色信号处救少量的 THAREE 族部队。这关敌人不少，应该稳扎稳打，不要太急。

第二十八关

Adamski 等人必须消灭这些 KROON 的守护者，恢复 OUT RIMS 星系的和平。

最后的决战。可惜场面上不够壮观。我方的部队不少但不强，好在很快就有一批守护者来增援。敌人主要是 LONGDEATH 组成，全部消灭后通关。

REY 族的人们离开了 OUT RIMS，OLD ONES 的守护者们无法飞越星云，留在了这里。■

兵种	TPV	视野	特殊能力	耐久值	装甲	护盾强度	对地攻击	对空攻击	打击半径	攻击范围	命中率	移动范围	速度
REY 族			护盾										
DRONE	800	7		9	600		2250	2250	0 0	1-2	60%	8	350
SCOUT	1300	7		21	1800		2550	2550	0 0	1-2	80%	8	350
TANK	2450	5		33	2800	2000	6150		0 0	1-2	90%	6	500
TRANSPORT	1600	8	无	21	1800	2700	2700	2700	0.0	2-3	90%	6	900
STRIKE	4000	4	无	21	1400	1200	6750		1.0	3-8	55%	4	900
HOVERCRAFT	1800	4		24	1200	1700	4050	4050	0.0	1-2	80%	6	500
ENFREGY TANK	2600	5		42	2200	3000	3750		1 0	1-3	60%	5	500
ROCKET	1800	5		24	2100		7500		1 0	1-3	55%	7	350
HEAVY TANK	3600	4		42	3600	2800	8100		0 0	1-3	80%	5	900
FLYER	3600	8		21	800	2100	5250	5250	0.0	1-4	80%	6	350
NURGS 族			无限吸血										
ATTACKER	1600	3		30	2000		6000		0 0	1-2	80%	6	850
WORKER	1300	2		21	1000		4500		0 0	2-3	80%	4	1000
DEFENDER	2000	2		42	3800	2500	3000	3000	0.0	1-2	60%	4	1000
VIRUS	1900	2		12	700		37500		2.0	1-2	70%	7	750
GUARD	3800	2		39	2000	3000	6000	6000	2.0	1-5	70%	4	900
MOTHER	4000	4		48	5000		3000		2.0	1-4	70%	5	900
FLY	4300	7	无	21	2000	2000	6000	6000	0 0	1-3	80%	5	500
MULTILIFE	5000	3		39	5000	2500	7500		0.0	1-2	90%	5	1000
THROWER	4000	4		15	3000		7500		1.0	2-8	60%	4	900
MAYAA 族			无										
RUNNER	1350	5		21	2600		2400	2400	0 0	1-2	50%	8	600
ATTACKRUNNER	2100	4		27	3700	1800	5850	5850	0 0	1-3	70%	6	600
WEAPON	5000	5		30	3100	2900	9750	9750	2 0	2-5	70%	5	1000
NOTBUNKER	2300	4		24	4100	1600	6300	6300	0 0	1-3	50%	4	550
BUNKER	3600	4		42	6800	3300	8250	8250	2 0	1-3	70%	2	650
EATER	4000	3		30	3800	8300	4200		0 0	1-2	50%	4	750
SHIELD	2000	3		39	2800	4200	4350		0 0	1-3	50%	5	1000
FLASH	5000	7	Energy flash 无限	15	3500	6200	2850		0 0	1 2	60%	4	1000
FASTSNEAKER	3600	7		21	2500	2400	4200	4200	0 0	1-3	50%	8	350
MIRROR - DEFENDER	1700	4		12	3100		4850	3150	0 0	1 2	90%	5	900
SNEAKER	3000	8		24	2500		5400		0 0	1-3	50%	6	500
SLAKZ 族			转移										
MOVER	1800	6		24	1600	1300	4200	4200	0.0	1-3	70%	6	500
ALLTERRAIN	2500	8		24	2500		4650	4650	0.0	1-2	70%	7	350
FARMOVER	2200	6	无	24	900	1100	6600		1.0	1-6	60%	6	500
BLOCKER	2000	3		30	3200	1800	6000	6000	0.0	1-2	70%	4	900
GUARDIANS 族			无限过载										
CRUSHER	9400	4		48	8000	6500	11250		0 0	1-3	70%	6	600
LONGDEATH	8000	6		36	4000	4200	9300		1.0	4-11	70%	4	900
FLYER	5200	8		33	2100	3100	5400	5400	1.0	1-4	100%	5	350
LOOKER	3800	8		36	1400	4400	6750	6750	1.0	1 2	100%	8	350
HEAVYSHIELD	7800	4		48	4000	9500	4500	4500	1 0	1 2	100%	5	500
THAREE 族			无										
BOMBER DRONE	3600	7		15	1300	1400	8850		1 0	1-2	70%	7	500
ARMORED CAR	1700	6		30	3000		3600	3600	0 0	1-2	90%	6	500
L. TANK	2000	4		36	3500	1500	6000		0 0	1 2	70%	6	500
BUGGY	1000	7		21	1000		2700	2700	0.0	1 2	90%	8	350
ROCKET TURRET	3000	8		24	2200	2000		9000	1 0	2 7	55%		
HEAVEY TANK	3000	4		45	4000	1800	7650		1 0	1-3	70%	5	900
TURRET	5000	6		51	4000	2200	10800		1 0	3-11	60%		
L. ARTILLERY	2200	4		21	1200	1000	4200		2 0	2 6	70%	4	500
FIGHTER	2600	8		24	500	1200		7200	0 0	1-3	90%	8	350
BUNKER	2000	5		45	1600	1500	4800	4800	0 0	1-5	90%		
ROCKET BUGGY(AA)	1600	7		21	1000			7650	1.0	1-6	55%	8	350
ROCKET LAUNCHER	3400	4		21	1100		6100		1 0	4-8	55%	4	900
REPAIR CAR	2900	3	修理 3	12	1200		2400		0 0	1 2	90%	5	900

一名不想战斗的逃兵，最终成为

拯救两个国度的

获得 青睐



打造精品游戏，开创SLG游戏新篇章。

夏天火热登场

夏天火热登场

夏天火热登场



金版电子出版公司
传真：88270662 邮编：100036

Jack Orlando

A CINEMATIC ADVENTURE

Director's Cut

神探杰克

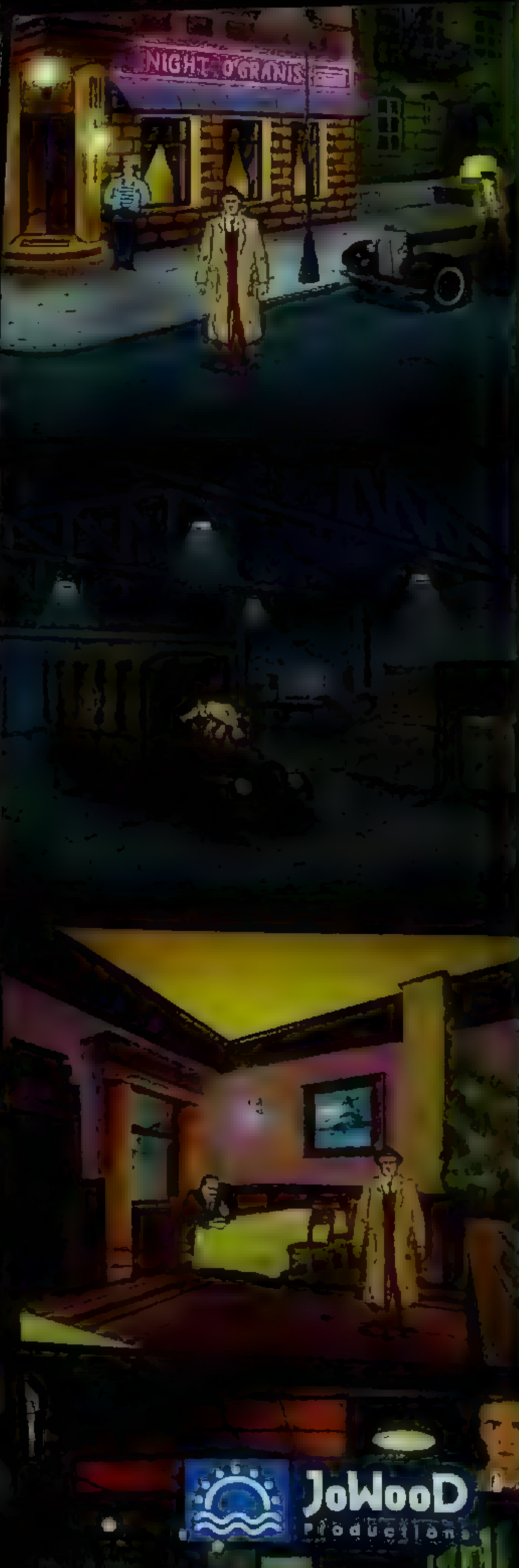


你只有四十八小时，神

果的命运掌握在你的手中。

SOFTOP







弹剑长行 睨天下谁是英雄
击筑高歌 问世间情为何物

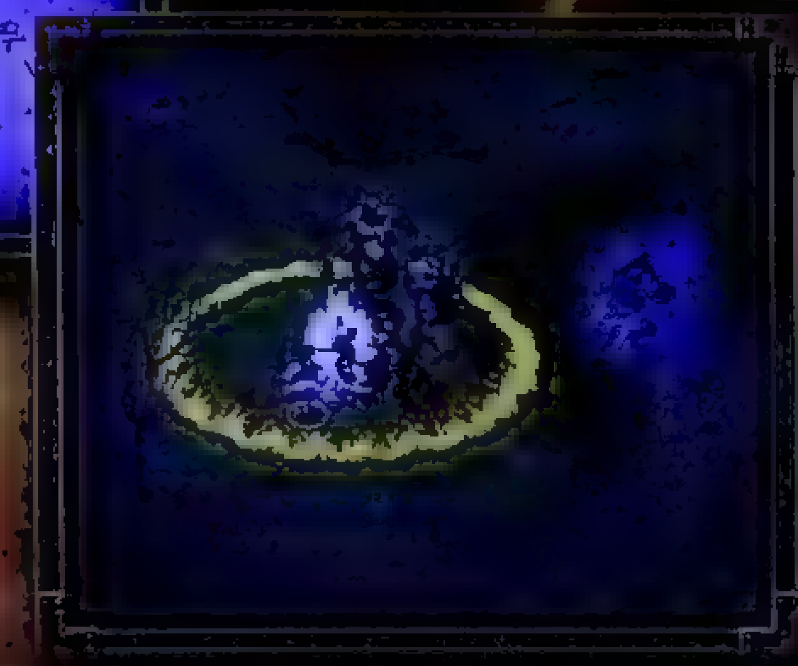

















星云 战记
全新包装
现已上市


昱泉国际

神秘无限 开心有理



《中关村启示录 II》道具资料大公开

在大家接触《中关村启示录 II》之前，也许会对游戏中的各种神秘的道具、卡片有着很大的兴趣，而本期的专题内容，刚好可以满足大家的要求——独家公开《中关村 II》的部分有趣好玩道具和卡片！让大家先睹为快！

也许会有人感到意外，一般情况下，游戏公司为了保持游戏的神秘感，往往都是等游戏上市之后，才会公开其内容，例如攻关指南、资料详解一类。然而《中关村启示录 II》却反其道而行，提前公开游戏中的部分道具和资料，有何用意呢？对此，西山居市场部人员解释说："大富翁式的休闲经营类游戏，都是老少皆益的大众化游戏，其游戏性、趣味性也是决定游戏能否畅销的关键。而提前公开游戏的部分本土化特色及一些灰谐有趣的道具、资料卡片，即可以让玩家在第一时间了解到游戏的内容，又可以提高玩家对游戏的兴趣和认知度，使玩家对《中关村 II》强调的'本土化'特色有更全面更深入的体会，当他们进入游戏时，就会有熟悉和自在的感觉，更何况，一款经营游戏的重点就在于运用游戏提供的资源——各种道具卡片或陷阱，运筹帷幄决胜千里！而我们公布这些道具资料，目的就在于可以更充分地展示这款游戏的魅力和策略性所在！正是投玩家的所好！"由此可见，西山居对《中关村 II》的未来也是充满自信的。

《中关村启示录 II》道具大全

游戏中的道具分商品和非卖品 2 种，商品只有商店内有出售，非卖品只有在特殊情况（研究所，研究员，骗子，礼物包，慈善家等等）下才能得到，同类型的道具最多同时可持有 9 件。

1. 商品

1) **铁镐**：在指定的路面上使用，路面出现一个施工告示，此时在此地落脚的玩家会被强制在原地停留，之后这个告示会消失。可用推土机将其推走。

2) **计算器**：使用后玩家可以自由选择行走步数，但最多只能走 10 步。

3) **捕鼠器**：在指定的路面上放置，如果其它玩家在此地落脚，则会被夹到而送往医院治疗。

4) **病毒试管**：在指定的路面上放置，如其它玩家在此地落脚，则会被感染中毒，如该玩家在 3 天内在医院落脚，则可使中毒状态消失，否则 3 天后会被送入医院治疗。如果玩家在 3 天内与其它玩家擦身而过，则会把中毒状态传染给其他玩家。

5) **液化气罐**：在指定的路面上放置，如果其它玩家在此地落脚，则会被液化气罐附身，在附身的状态下与其它角色迎面撞到就会引起爆炸，二人均送往医院治疗。

6) **复印机**：复印其它玩家的一本资料。

7) **推土机**：随机往玩家面对方向行走 8~10 格，将这段距离中的非玩家角色全部推走。

8) **压路机**：随机往玩家面对方向行走 3~6 格，将这段距离内的玩家角色全部送入医院治疗。

9) **出租车**：使用后可到达地图的任一地点。

10) **弹跳床**：在指定的路面上放置，在此地落脚的玩家被随机送往地图上的任一地点。

2. 非卖品

1) **镇静剂**：对自己使用，可使自己原地停留一回合。在研究所 1 级时可研发。

2) **黏着剂**：玩家指定位置使用，有效范围 1 格，7 天内有效。当有任何玩家经过此地，都会被粘住一回合不能行动。在研究所 2 级时可研发。

3) **冷凝剂**：玩家指定位置使用，有效范围 1 格，7 天内有效。当有任何玩家经过此地，均会滑到面对方向的下一个格子中。在研究所 3 级时可研发。

4) **兴奋剂**：对自己使用，可使自己连续行动 2 次。在研究所 4 级时可研发。

5) **隐形剂**：对自己使用，使自己变为透明，不受任何伤害，免交过路费，有效时间 7 天。由特殊渠道获得。

6) **地震警报**：对区域使用，整条街上的所有人才均会离开。由特殊渠道获得。

《中关村启示录 II》资料（卡片）大全

资料即为大富翁中的卡片，资料名称可概括其功能，这些资料一般在书店中都可得到。每次进入书店时其中售卖的资料均是随机出现的，用计谋点数购买。



1、匿名举报信：作用对象必须在同屏内，复仇记可破解。将造成目标对象被拘留的效果。

2、侠盗列传：作用对象必须在同屏内，复仇记可破解。将从目标对象处获得其30%的现金。

3、催眠术自习：作用对象必须在同屏内，复仇记可破解。将使目标对象进入催眠状态。

4、逍遥游：作用对象必须在同屏内，复仇记可破解。将使目标对象的现金会不断减少，每天减少总量的10%，持续7天。如7天内对手进入银行则可免除此状态，减少的现金将充入彩票中心。

5、等贵贱均贫富理论：作用对象必须在同屏内，与对手均分现金。

6、世界大同理论：作用于所有对手，可直接使用，均分所有人的现金

7、骗术大全：作用对象必须在同屏内，复仇记可破解。由目标对象处取得一本资料。

8、佛经：作用对象必须在同屏内，复仇记可破解。使陷害对象15天不能使用道具和资料。

9、悔过书：作用对象必须在同屏内，复仇记可破解。使陷害对象在原地忏悔一天。

10、冻结资产通知书：作用对象必须在同屏内，复仇记可破解。使陷害对象银行存款冻结，15天内不能取款。

11、交通管制条例：作用对象必须在同屏内，并且乘坐交通工具。效果是没收其交通工具收为己有。

12、停止营业通知书：作用对象必须在同屏内，复仇记可破解。使陷害对象在15日内无法获得每周周末公司的收益。

13、信用危机：作用对象必须在同屏内，复仇记可破解。使陷害对象15日内无法在电子市场和股票交易所进行交易。

14、SM捆绑术：需要有2名以上的对手，并且在同一格内。使用后7日内此二人中只要有一人行走，就会把另一人拖拽至同一位置上，遇上事件对2人进行分别处理。

15、分手协议书：作用对象必须在同屏内，并且有携带同伴。使用后携带的同伴会立刻离开。

16、回路控制分析：作用于自己或对手，并且目标需在同屏内。使用后，目标对象掉头行走。

17、步步为营：作用于自己或对手，并且目标需在同屏内。使用后，目标对象连续3天只能行走一步。

18、未来时速：作用于自己或对手，并且目标需在同屏内。使用后，目标对象在3天内行走步数乘2。

19、牛市必读：需要在股市营业时间内使用。使用后进入股票购买界面，选择股票，即会令此只股票立刻涨停。

20、熊市必读：需要在股市营业时间内使用。使用后进入股票购买界面，选择股票，即会令此只股票立刻跌停。

21、建筑学：可对公司建筑或特殊建筑没有达到最高级者使用，不可对3×3的建筑使用。用后立刻加盖一层建筑。

22、愚公移山：对要移动的建筑使用，目标建筑必须在同屏内，不可对3×3的建筑使用。使用后2栋建筑互换，如目标地无建筑则移动建筑位置变为空地。

23、查封令：目标建筑必须在同屏内，使用后该建筑1个月内不能获得收益。

24、公司收购合同：目标建筑为自己的落脚位置，使用后获得该建筑的所有权，但需向业主付出建筑此栋建筑的总费用。

25、拍卖通知书：目标建筑为自己的落脚位置，使用后立刻拍卖当前建筑，获得的金额归己所有。

26、拆除令：目标建筑为自己的落脚位置，使用后将当前建筑拆除为平地。

27、公司破产法：目标建筑为自己的落脚位置，使用后此栋建筑变为无主建筑，要将其买下必须付出原来建造此栋建筑的总价，这笔钱流入彩票中心。

28、经济危机的对策：目标建筑在同屏内，7天内目标建筑所在的整条街过路费和周末收益涨30%。

29、低价倾销策略：目标建筑在同屏内，7天内目标建筑所在的整条街过路费和周末收益降50%。

30、造福的技巧：目标建筑为自己的落脚位置，使用后该建筑人才全部回到人才市场。

31、公司保护法：目标建筑在同屏内，受到保护的公司在45天内建筑不会受到任何伤害。

32、嫁祸的技巧：自动使用，可选择是否使用。在遇到要被拘留的场合和在现金遭到20%以上损失的场合自动使用。使用后可选择把坐牢的罪或遭受损失的金额让哪个对手来承担。

33、绿卡申请表：自动使用，只要遭遇此种情况必定会使用，遇到要被拘留的场合时使用，可免除此次牢狱之灾。

34、加薪通知书：自动使用，可选择是否使用，在公司人才流失时使用，可保证人才不会流失。

35、急救手册：自动使用，只要遭遇此种情况必定会使用。在遇到要住院的场合使用，免除住院之苦。

36、透视术教程：自动使用，可选择是否使用。在进入商店时使用，发生摸彩的事件时可以看见各张卡片的面额。

37、理财专家：使用无限制，随时使用，银行存款增加20%。

38、SUPER SHOW：使用无限制，随时使用，知名度上升10%。

39、圣经：对路上的NPC使用，目标对象必须在同屏内。使用后该NPC会消失并得到若干知名度。

40、通缉令：对路上的NPC使用，目标对象在同屏内。使用后该NPC会消失并得到若干现金。

41、招聘传单：对人才使用，无限制，随时可以使用，使用后随机获得1~3名人才。

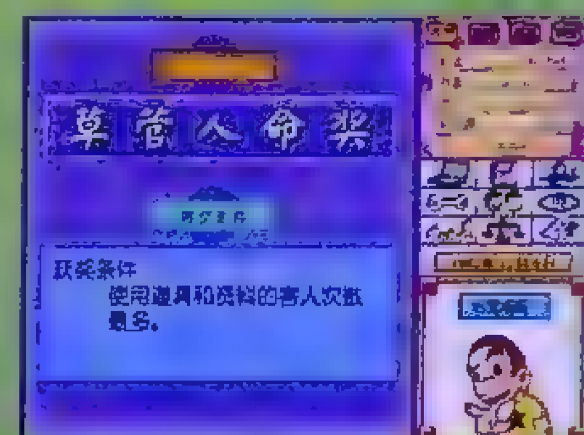
42、世界之迷：对资料使用，无限制，随时可以使用，使用后随机得到1~2本资料。

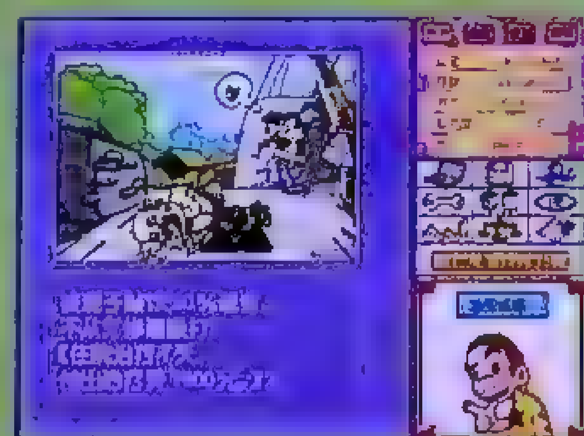
43、驱逐令：使用无限制，使用后该对手立刻被驱逐出游戏。驱逐令买不到，必须要集齐9本世界之迷后可自动获得。

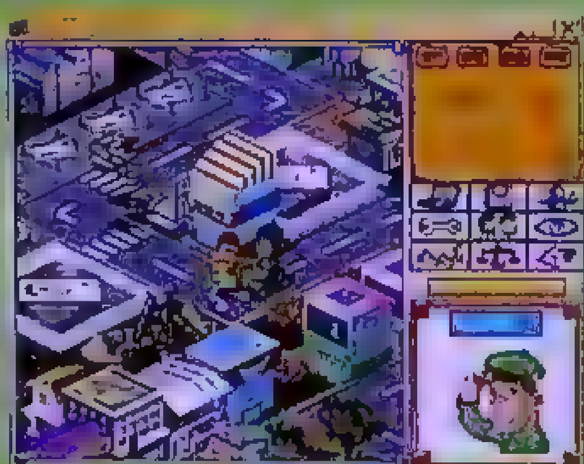
44、复仇记：在受到他人使用资料进行侵害的资料时自动使用。当他人对己使用匿名举报信使己坐牢时陷害者也要坐同样天数的牢，使用催眠术自习者被催眠同样的天数，使用逍遥游者梦游同样天数，使用骗术大全者的等他拿完资料后也可从他处取回一本资料，使用佛经者无法使用道具资料同样天数，使用悔过书者同样原地停留一日，使用冻结资产通知书者同样被冻结资产，使用停止营业通知书者自己同样停止营业。

《中关村启示录Ⅱ》奖罚制度大公开

除了独具特色的的道具和资料（卡片）外，在《中关村Ⅱ》中，还有一项颇为新颖的奖项设计——本月单项奖。每月月初，游戏都会公布一些奇奇怪怪的奖项内容，以及获奖条件和奖品内容——如现金、银行存款、空地、免费投资、知名度、道具、书籍、智谋点数、若干天无敌状态等等。而无论你是否渴望获得这些奖项，有否为此而努力——其实有的奖项设计并不旨在奖励优胜者，而是对每个月中受苦受难够了的玩家给予小小的安慰——比如你在游戏中接连遭人陷害而频繁住院，那么最终也有可能会意外获得“容易受伤奖”，每个月底你都有可能会在榜单上看到自己的名字，无论得的是何种奖项，你都会从中感受到获得意外收获的乐趣。







游戏中的大奖共有20多项，现公开部分如下

富甲天下奖·资产总额最高
强买强卖奖 收取过路费总金额最高
公众人物奖 知名度提升最高
大展鸿图奖·建造公司数量第一
大眼伯乐奖·招聘人才数量第一
情场高手奖·携带特殊人物天数最多
容易受伤奖 住院天数最多
无法无天奖·坐牢天数最多
送财童子奖·缴纳过路费数量最多
野心勃勃奖 贷款最多
诡计多端奖·害人（使用书籍和道具次数累计）次数最多
cpi奖·消费（购买书籍和道具）数额最高
生活糜烂奖·住宾馆次数最多
冷血无情奖 解雇人才数量最多
不思进取奖 原地停留天数最多

获奖方式：所有满足奖项条件的玩家，均可获奖。如果所有玩家满足条件情况均为0，则本次奖项空缺。例如 容易受伤奖，如果本月有2人都是住院10天，其他人都是10天以下，则这2人同时获奖；如果这个月大家住院天数都是0天，就没有人获奖。

看到这些奖项设定，你也许会对“吃亏就是占便宜”这句话有了更深层的认识。不过，靠倒霉来获得奖励，总没有想方设法成为诸葛孔明一类的计谋高手来得痛快。所以，利用各种道具、资料（卡片），使自己成为众人瞩目甚至羡慕的中关村经营决策高手，才是游戏真正富有乐趣的地方。



至此，我们对《中关村Ⅱ》的追踪报导已全部结束。作为知名国产游戏的续作，它所面对的期望与考验，远比一款新游戏来得多。不过，我们也有理由相信，它会走得比前作更稳健更踏实，因为在这连续三期的专题报导中，我们从各个层面看到了《中关村Ⅱ》的众多闪光之处，各种奇思妙想和逗趣的事件，使得我们对这款游戏有了更多的期待。6月，正是《中关村启示录Ⅱ》首发的日子，想要体验打造中国IT商圈的酸甜苦辣吗，很快你就可以如愿了！■



夏日彩虹

我为歌狂 MUSIC UP

劃過夏日天際的彩虹

育碧软件为国内市场创作的首部作品

一直以来在国内电脑游戏界占有重要地位的育碧软件，其拥有强大实力的海外制作部却一直在为国际市场进行着各种游戏开发业务，国内玩家熟悉的育碧软件其实只是其面向国内游戏市场的产品代理部门。然而面蒸蒸日上的国内游戏市场以及自身国内业务的快速成长，终于促使育碧软件在2001年初决定，将特别针对国内用户，利用现有的制作力量来开发一系列游戏。《我为歌狂 夏日彩虹》(Music Up： Summer Rainbow)就是其即将推出的第一款完全针对大陆市场开发的游戏作品。为了将这款游戏做好，在2001年中期便成立了制作小组，并且开始了相关的准备工作。制作组先后集中了近30位业内精英，前后制作耗时1年多。特别是在游戏故事背景和关卡设计方面，育碧软件更是出动了10位游戏设计师，对长达20万字的文本进行了多达3次的修改。同样在美工方面，制作组还特地从日本请来了专家进行人物设定。从种种迹象中可以发现，虽然《我为歌狂:夏日彩虹》可能只是制作组探索国内游戏制作市场的一颗探路石，但是这款凝聚着众多业内高手心血的作品注定一出世便将会引起众人的眼光。





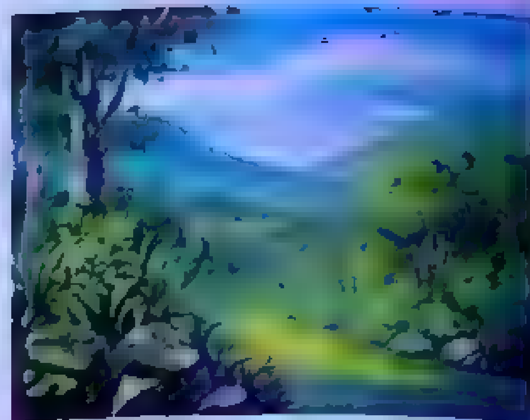




难道仅仅是动画片的翻版？

《我为歌狂:夏日彩虹》是由育碧软件和上海美术电影制片厂联合推出，根据著名的青春校园爱情动画剧《我为歌狂》改编而成。尽管游戏和动画片之间有着千丝万缕的联系，比如游戏设计中运用了动画片原有的人物及人物关系等，但这并不意味着游戏就纯粹是动画片的翻版，相反在游戏中仅仅保留了部分动画片中的主要人物，其他包括故事情节设定、人物画稿、动画片段和背景音乐等全部都经过重新创作。玩家完全可以将游戏看作是一部全新的作品或者是动画片的一个外传篇。

《我为歌狂:夏日彩虹》的背景具有一个非常庞大的世界观，在一个既现实又魔幻的世界中向我们讲述着青春校园恋爱观以及一些寓意深刻的社会现象。故事讲述几个中学生为了寻找原创音乐的灵感，来到海上冒险，然而没想到却误入了带有魔法奇幻色彩的神秘岛国。正是由于这些现代少年的到来，使得封闭已久的孤岛社会产生了巨大的变动，而涉世不深的少年们同时卷进了一场血腥的政变。原先的恋人与朋友也因此而变为敌人……复杂的感情纠葛因此而起。面对恋情和大义，少年们将如何选择呢



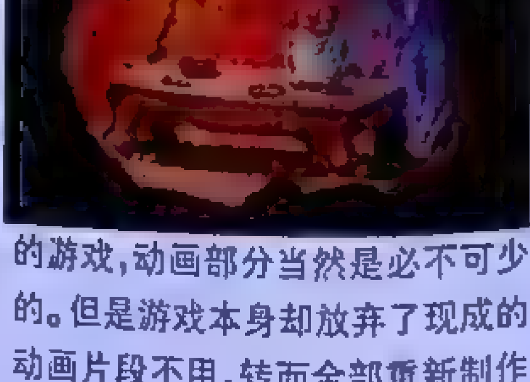












三套行头打造心中的恋爱对象

尽管游戏中选择性地使用了一些动画片中原有的人物，然而制作小组依然对全部的角色进行了极其细腻的重新设定。在不对原人物风格作较大改动的基础上，将所有角色进行了另一番润色，使得人物的神韵更为突出。由于人物设定完全由来自日本的专业人士负责，因此整个画风具有强烈的日式韵味。在游戏中玩家可以发现英俊开朗、正义感强的游戏主人公叶峰，充满知性和完美主义倾向的酷哥楚天歌，机智沉着、个性迷人的从容，热情奔放、喜欢刺激的东东等动画片中的人物，同时还将看到大量个性鲜明的原创人物。为了配合故事发展的需要，制作组还特地为每个角色至少设计了3套不同的服装，以期从各个不同角度向玩家诠释形象更丰富、更完整的人物。例如叶峰一开始在海南岛迷人的沙滩上穿着现代气息浓郁的夏装，到了神秘小岛上后，便入乡随俗穿起了代表着小岛文化的古装，而在最终与宿敌决战的时候，却是一身闪亮的盔甲装束。

全程语音、杜比环绕、动画、音乐一样都不能少！

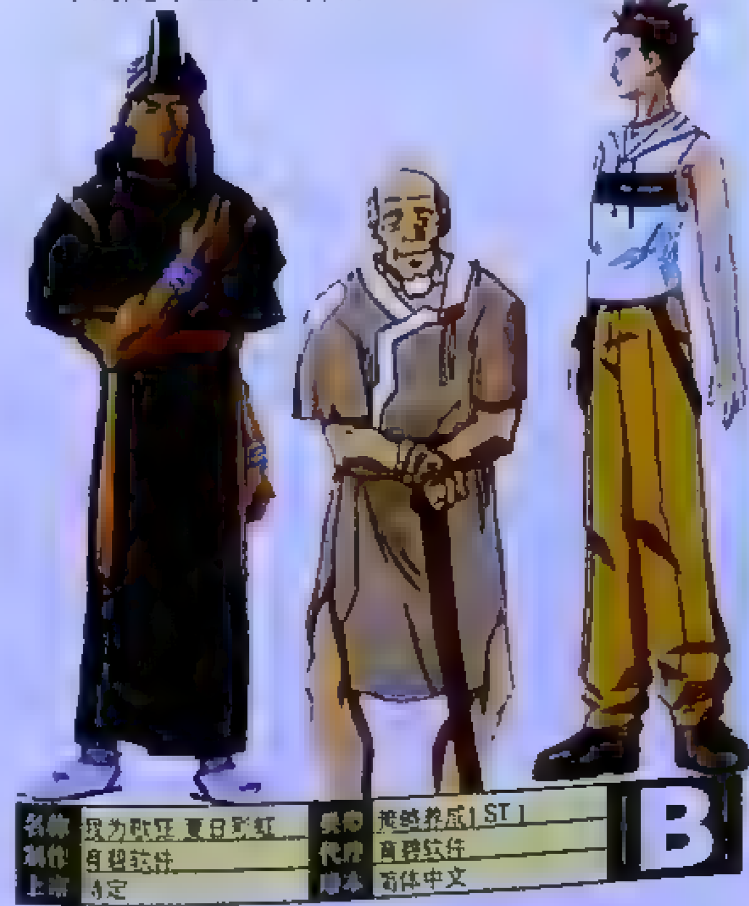
作为一部从动画片改编而来的游戏，动画部分当然是必不可少的。但是游戏本身却放弃了现成的动画片段不用，转而全部重新制作了所有的动画。长达20分钟的游戏动画全部为2D手绘而成，同时还专门聘请了经验丰富的影视人员作为分镜导演，水准在国内来看应该是属于相当高的。由于动画片本身极其出色的音乐表现，因此在游戏中，制作组特别将一些耳熟能详的优秀音乐保留了下来。不过为了完美配合游戏氛围，制作小组还是专门为游戏制作了将近30分钟的原创音乐，并且在国内一流制作棚中进行灌录。同样为了将游戏制作得更为精致，制作组还特别聘请了专业人士对游戏中的每一句对白进行全程语音配音，这在国内游戏制作界是绝无仅有的。同样，《我为歌狂:夏日彩虹》也将成为首度采用杜比环绕音效技术制作的国产游戏！

冒险＋战斗＋恋爱

整个游戏主要由冒险、战斗、恋爱这三大部分组成。在冒险模式下，玩家将通过和其他角色的一系列对话来发展剧情。同时，为了了解某些事情，推动剧情的进一步发展，玩家往往需要寻找不同的人物进行交谈。而且在这之中，恋爱部分将穿插进来。由于游戏中将会有多位美丽的女主角，同时游戏最终的通关要求不仅需要玩家能够拯救整个小岛，还要赢得一位女主角的芳心。因此在和各位女生交谈的时候，不仅要注意从她们那里得到推动事件发展所需要的情节要素，同时还要注意自己的措辞，赢得她们对自己的好感。特别是一些重要问题上，女生们给玩家回答的时间可是有限的，玩家必须在很短的时间就做出回答，瞻前顾后举棋不定一定会很惨的哦！至于战斗部分，虽然在游戏中所占的比重不是很大，但是仍然值得玩家细细品味。战斗采用典型的回合策略制，乍看之下觉得与著名的《皇家骑士团》非常接近，不过到底怎么样还是需要玩家亲自体会的。

彩虹只有在夏日才完美

总的来说，作为育碧软件第一款针对国内市场而制作的游戏，《我为歌狂 夏日彩虹》的推出多少有些投石问路的意味。然而这并不代表着《我为歌狂:夏日彩虹》的制作水准是低下的。相反，我们可以预见《我为歌狂:夏日彩虹》将是一款各方面都作得较为平衡的作品，因此它的推出从某种程度上来说将会给国内游戏制作界注入一支强心剂。让我们翘首以待夏日的彩虹，那时也许就是中国游戏界升起彩虹的时候……■



名称	我为歌狂 夏日彩虹	类型	冒险养成(1ST)
制作	育碧软件	代理	育碧软件
上市	待定	版本	简体中文

B



叶峰
生日:12月15日
星座:射手座
年龄:17
血型:B

男主角。英俊潇洒，擅长吉他和音乐。思想开明且能兼容并蓄，充分表现出不同寻常的性格。乐观、活泼、坦率、自尊心强、多才多艺、颇富直觉，思想开明、适应力强，有很好的判断力，有处理紧急事务的才能，喜爱自由，诚恳、正直、可靠、慎重。个性敏感而有点浮躁，有时行事有些笨拙。容易受温柔、爱及信任的吸引，忠于友谊，婚姻与爱情却不稳定。喜欢面临挑战，具克服一切艰难险阻的能力和决心。非常热情，个性开朗活泼，喜欢紧张刺激。喜欢知性活动，常有从友情转化成爱情的状况发生。



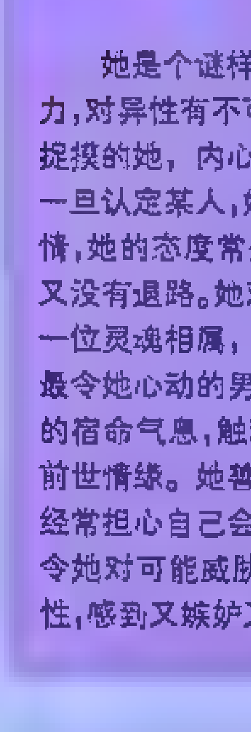
[illegible]
生日:9月13日
星座:处女座
年龄:17
血型:A

超级敏感，机智快活，脑力甚佳，个性迷人，想像力活跃，精力丰足，但有点浮躁或粗心。聪明、有品味、有教养而且善心待人。她害羞、保守、凡事保留，细致的心灵需要安全感以及对生活有把握的主控感。在泰然自若的外表之下，她有一颗紧张和敏感的心。她常担心自己不如某人有吸引力，因而心生妒意。一旦坠入爱河，她也会希望一切完美无瑕，但又为事实可能不如己意而恐惧不已。她和诚实可靠的男性结伴同行时，内心会较有安全感与受到重视的成就感，也因而能表现出颠峰水准。



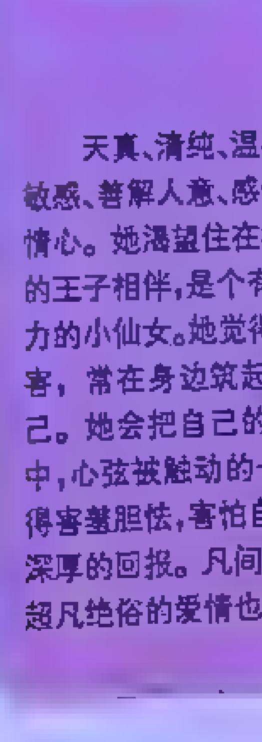
杜鹃
生日:11月26日
星座:[illegible]
年龄:16
血型:[illegible]

性好自由，追求新奇有趣的经验。对她而言，生活是一连串的探险，充满永无休止的可能性。她喜欢有新事物可供期盼，也喜欢别人、生活本身和自己给自己的挑战。她富于智慧、多才多艺，既有孩子气的幽默感，又有对荒谬事物的嘲讽能力。她的冒险精神混合了知性与感性的洞察力。



夏云洁
生日:11月19日
星座:天蝎座
年龄:17
血型:[illegible]

她是个谜样的女子。她安静、具挑逗力，对异性有不可测的魔力。表面上无法捉摸的她，内心里有强烈而复杂的情绪，一旦认定某人，她就会陷入狂热。谈到爱情，她的态度常是不成功便成仁，既壮烈又没有退路。她对爱情的浪漫理想是找到一位灵魂相属，和她一样有深度的伴侣。最令她心动的男性，往往以一种无法解释的宿命气息，触动她灵魂深处，成就这份前世情缘。她善于想像可能发生的危机，经常担心自己会失去深爱的人，这种心理令她对可能威胁自己女性魅力的其他女性，感到又嫉妒又想一争高下。





妮娜?
生日:3月18日
星座:双鱼座
年龄:10
血型:AB

天真、清纯、温柔而富于直觉，敏感、善解人意、感情丰富、富有同情心。她渴望住在神话中，有俊伟的王子相伴，是个有无人能解的魔力的小仙女。她觉得自己容易受伤害，常在身边筑起一道墙保护自己。她会把自己的恐惧深埋在心中，心弦被触动的一刹那，她会变得害羞胆怯，害怕自己得不到同样深厚的回报。凡间的王子并不多，超凡绝俗的爱情也不易寻觅。



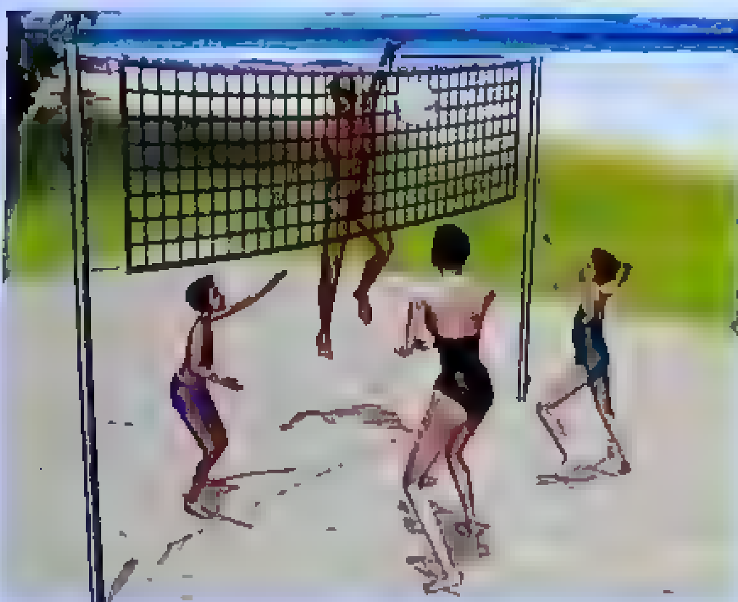
魔物
生日:????
星座:????
年龄:??
血型:?
性格:????

漫漫长假的新去处

《模拟人生：我在休假》

文/岳曦

模拟人生》这个"老游戏"尽管画面并不算异常精美，操控又相对复杂，而且游戏中还有些至今未能解决的小 BUG，但在推出两年后的今天，依然能够占据美国热销游戏排行榜前列，究竟是什么原因呢？《模拟人生》独一无二的游戏理念——将真实的生活与人生的憧憬相结合，令平凡中充满了实现梦想的喜悦，自然是其成功不可或缺的重要因素，而不断推出的资料片《美好生活》、《欢乐派对》和《燃情约会》（它们也同样占据着美国热销游戏排行前十位）才是《模拟人生》从"辉煌"走向



"辉煌"的真正"动力"——平淡的工作、繁重的家务以及漫长的学习过程，可以说是《模拟人生》对现实仿真的"鸡肋"，虽然无趣但也决不能缺少（否则游戏就不会那么真实），而为了摆脱生活的烦闷，于是出现了可以举办疯狂宴会的《欢乐派对》及拥有全新的购物、娱乐、休闲市区的《燃情约会》……不过 Maxis 明白，仅仅如此并不能完全满足人们对"快乐"的追求，所以这次的《我在休假》（Vacation）又为模拟人们开辟了一处休闲胜地——度假岛，供人们尽情享受悠长的假期。（知道吗，每到度假季节纽约几乎都会变成一座空城，只有揭不开锅的失意者或是执著的工作狂才会留下 ）

"度假岛"是什么？

《我在休假》中的"度假岛"与《燃情约会》中的"市区"概念相同——是独立于住宅区之外的休闲空间（市民搭乘出租车就可到达）。在这里无需操持家务、更不用考虑工作，唯一要做的就是和他人融洽相处、自由自在的游戏、无所顾忌的消费（当然这一切都必须建立在殷实的资金储备基础之上）。所不同的是"度假岛"提供的游乐项目更多，市民也完全不受时间的限制（"市区"中市民的生理属性低到一定程度就必须回家休息，而在"度假岛"上他们可以投宿休息），甚至可以"全家出动"——和孩子们一起领略大自然的魅力。

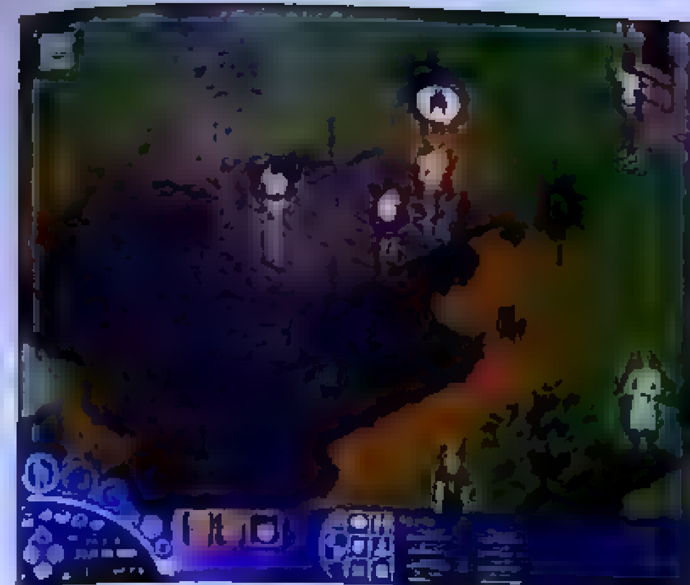
没有人会希望享受千篇一律的度假之旅，因此如同市区一样，Maxis 在提供了部分度假设施之外，还允许玩家依照喜好量身打造属于自己的度假岛。也许是考虑到模拟市民们可以在度假岛留宿，Maxis 担心仅有的娱乐项目不足以吸引玩家长久的投入——某些"疯狂"玩家可能会一口气玩完所有的项目，所以他们为度假岛设定了三个不同的主题：雪地、海滩和森林。不同的主题自然对应着不同的景观，而不同的景观也会拥有不同的游戏项目，比如在雪地度假岛可以滑雪和堆雪人，海滩度假岛则可垒沙堡或玩沙滩排球，森林度假岛的特色项目是钓鱼和玩球。不同的游戏带来不一样的享受，所以玩家必须通过多次"出行"才能尽享其乐，而 Maxis "留住"玩家的目的也就达到了。

[illegible]

作为工薪阶层的模拟市民，在游戏中的大部分时间都在为"填饱肚皮"而忙碌，虽然偶尔也开开 Party、逛逛街，但是总感觉不过瘾（无法彻底的放松） 现在好了，他们终于可以享受到最最顶级的休闲方式——外出度假了！如现实社会一样，当市民攒了足够多的"钞票"（当然也有可能遇到"天上掉馅饼"的好事——免费的度假机会），就可以和"旅游公司"预约旅游 此时他们可以带上自己的爱人和孩子（如果有的话——把他们单独留在家里在美国可是违法的事情哦），而单身人士也不用担心"一个人的旅途"——虽然"约会"并不是《我在休假》的主题，但是市民们同样可以像《燃情约会》中那样，约上自己的好友一起去度假岛（这可是增进感情的大好时机呀）。只要不是特别不幸（如遇到度假岛人多为患的情况），给"旅游公司"都会安排"专车"接你去度假岛了。



模拟市民一到度假岛，岛上的主管就会给予极殷勤的接待。他会详细地介绍度假岛的种种情况，堪称最佳咨询顾问（其实小曦看来他可能是想多赚俩钱）。告别唠叨的主管，模拟市民下一步要考虑的就是重要的住宿问题 一般来说，只要经济上许可市民们都会选择在去豪华旅馆前，就为自己预订一个舒适的套间以获取最佳的享受（要先付定金的，如果想品味旅馆之间的不同，约定的天数可别太长）；不过，市民们最好还是挑上一两个晚上告别旅馆，租上一个帐篷或冰屋（视度假地主题而定），去体味一下野营的乐趣。



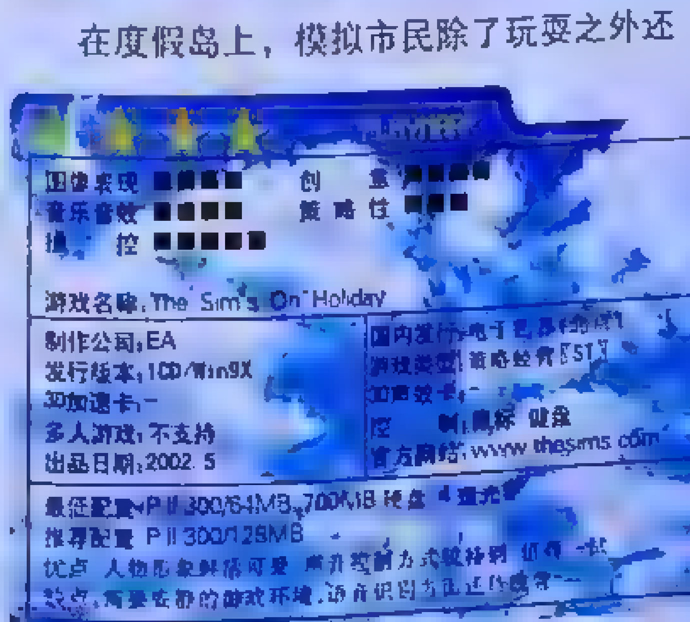
[illegible]

放下行李，模拟市民就可以开始自己度假岛上的"美好生活"了。首先，他们可能会发现岛上有些熟悉的面孔，如邻居和好友，寒暄一番显然是必要的，而岛上其他的陌生人也不应当视而不见，且先不说他们对于你度假分数的潜在影响，就是考虑到"多个朋友多条路"这个道理也应该上去攀谈一下，是吧？在与其他人的交流中，玩家会发现交流动作又增添些了，比如低语、咯吱对方等等。动作的增加对于交流来说还仅仅是一个量上的变化，而那些可以多人同时进行的游戏，却给交流带来质的飞跃。前面提到在娱乐游戏中如沙滩排球、打雪仗等可都是人越多越有趣的，通过这些游戏很多陌生人会迅速地增进感情。

《我在休假》中的游戏是该资料片的重头戏，相信 Maxis 制作时也是格外的用心。那"一板一眼"的沙滩排球比赛、激烈紧张的雪球大战、动感十足的 u 管单板滑雪等等都表现的妙维妙肖，让人感觉格外的生动真实。下面小曦就以堆雪人为例详细地介绍一下吧 模拟市民一家决定堆个雪人，他们会先弯下腰把雪给拢起来，随着"工作"的进展雪人一点点变大，也会不断增添新的"零件"；模拟市民根据堆雪人的进度，会使用不同的动作，最后他们还要给雪人安上个鼻子。由于"杰作"的诞生，一家人都会高兴得手舞足蹈，快乐的孩子会兴奋的跳到父亲怀中并发出"咯咯"的笑声，这是多么温馨的场面呀！

[illegible]

在度假岛上，模拟市民除了玩耍之外还肩负着一下重要的使命，那就是充实他们的古董收藏橱（这可是家中重要的新摆设）。在"狂欢节"的游戏中市民玩任何游戏都有可能赢得奖券——得分越高，兑奖券就越多。有了兑奖券，市民们就可用它在售货亭中兑换诸如椰子猴纪念品、景德镇仿真瓷制小鸡、小豚鼠纪念玩偶等各式各样的小玩意。除了兑奖卷，市民们还可以通过其他方法获得一些更为重要的纪念品，比如说通过租用的金属探测器去四处探索——海岛的藏宝箱、箭头遗迹之类的东东。不过度假岛上的终极纪念品还应该算是那些由度假岛主管颁发的奖品，但可想而知得到它们也会是分外的困难（只有渡过最愉快假期的家庭才有机会获得），如"金日奖"就只授予那些尽了最大努力并为小岛带来积极影响的游客。这就是为什么，玩家控制的模拟市民必须争取和岛上所有的游客保持良好关系，尽情展示他们的突出的情绪和看法的原因。当所获得纪念品被放入家中的古董收藏橱后，模拟市民将可以通过它们回忆起一段段美好的时光，并与友人一起分享自己的回忆。


图像表现 ■■■■
音乐音效 ■■■■
操　　控 ■■■■■
创　　意 ■■■■
策略性 ■■■
游戏名称：The Sim's On Holiday
制作公司：EA
发行版本：1CD/Win9X
3D加速卡：—
多人游戏：不支持
出品日期：2002.5
游戏类型：策略经营[SLG]
官方网站：www.thesims.com
最低配置：P II 300/64MB，700MB 硬盘
推荐配置：P II 300/128MB

即使是在岛上度假，市民们也不应该忘记那些无缘到度假岛的朋友 可以为其它市民挑选和购买的礼物，并通过新增的礼物清单中派送出去；而价格便宜的明信片通过邮筒寄给远方的朋友也许还能取得更佳的效果。记住，友谊决不会因为时间和空间的改变而褪色——我们的友谊地久天长！

[illegible]

虽然《我在休假》绝对可以说是把《模拟人生》又推上了一个新的高峰，而 EA 公司也一如既往为它提供了优秀的中文版，但是它还是存在很多的不足 更多道具、交流手段以及交流舞台虽说为玩家构建了一个更加真实的生活平台，但是对于《模拟人生》来说并没有任何"革命"意义上的改进，而除了本文最开始提到的不足外，游戏对系统的占用也是个相当头疼的问题，例如在度假岛上放置过多的动画物体，而能会导致游戏的异常缓慢。

除了游戏程序的不完美外，度假活动本身就不是一件总是充满欢乐的事情 "血汗钱"被大量的消耗就是一件非常痛苦的事情，而扒手潜在的"关照"几率更是可能会让模拟市民"痛不欲生"；天真活泼的孩子有时也可能是你不幸的根源——他们的大吵大闹不仅会使其父母遭受他人的白眼，更可能面对"羞人"的罚款……不过话又说回来了，"因噎废食"也是不对的，为什么不适当的松弛一下神经，去享受一下无拘无束的快乐呢？■



与前两代"找 x"游戏相比，《大家来找 X Ⅲ》除了在画质、音乐等细节处理上作出了相当大的改进外，还在游戏模式上进行了创新。游戏的背景是大家都耳熟能详的故事——西游记，说起猪八戒、孙悟空这些一直伴随我们从小乐到大的人物，那些挑战他们的乐趣也是无法言喻的。

游戏分为协作、过关和双人对战模式，共有 8 名可选角色和一个隐藏角色（人机模式）。协作时，可以两人共同挑选同一组图片上的 5 处错误，限时 45 秒，每找对一处加 100 分，5 秒内找对 3 处错误得 500 分。对战模式则类似《街霸方块》的格斗形式，玩家可选择 8 个角色（孙悟空、猪八戒、沙和尚、唐僧、铁扇公主、牛魔王、菩提老祖、白骨精）之一参与游戏。每个角色都有攻击力、防御力、蓄力能力三种属性，另外还有体力槽（满格 100）和力量槽（三格）。每当玩家找到一处错误，力量槽就会储存一定的能量，待蓄力到满即可对对手放大招。遭受攻击也会提升力量，其数值为自己蓄力能力值的一半。如果眼力不好，找错了位置，则对手的力量槽也会增加。力槽每蓄满一格，均可按攻击键发出攻击，若用第三段攻击将对手击毙，则可得 500 分。对战模式中，玩家可以自定对战局数及难度，当有一方体力值下降为 0 时，胜负也随即产生。

在过关模式中，电脑在规定时间找到错误、选择蓄力程度进行攻击以及使用道具等事件都是按照几率发生的，且这一几率能够随着游戏的进行和比赛现场情况的变化而变化。为了让玩家经受更严格的考验，使比赛更加激烈，《找 X Ⅲ》的 AI 也有所提高，在选择对玩家进行攻击时，手段也相当"毒辣"。如果玩家的体力只剩下一丝，那么电脑会毫不犹豫地在蓄满一格后立刻攻击，决不等三格全满；如果它有炸弹等道具，那么使用的几率也是 100%，如果电脑的体力不足，那么它也会在补充体力的道具中挑选效果最好的那种使用。总而言之，要想赢得这场人机大战，玩家们还是要颇费一番功夫的。

此外，游戏中的道具也颇有特色，例如 地雷，可投掷消耗对方体力 10 点，并且会把对手炸得焦黑，胶囊，可以让角色金身，不受伤害 10 秒；水龙头可以消耗对方蓄力值一格，对方头顶出现一个水龙头向下喷水等等。玩家每局初始都将随机获得二种道具，之后每得 500 分将得到一个道具，完成奖励关任务也可获得道具，并可将所有道具都带入下一关。■(文 / 大嘴桃)



拉力冠军执教

冠军拉力赛 2002



新华社武汉 5 月 12 日体育专电（记者李鹏翔 郝同前）2002 年亚洲汽车拉力锦标赛暨全国汽车拉力锦标赛"环球赛事杯"湖北武汉拉力赛今天在武汉铁门关下闭幕。红河拉力车队夺得本站联合会杯冠军。红河拉力车队的车手陈自华／邓宝莲和麻俊昆／简子雄一举囊括亚洲汽车拉力锦标赛、武汉国际汽车拉力邀请赛总成绩前两名和全国汽车拉力锦标赛 N 组冠亚军。这三项比赛的第三名都是来自荣冠集团成豪赛车队的刘斌／邵雷松；而上海大众 333 车队的黎军一／李佳和王濬／张建则包揽了 1.6 升杯的前两名，北京海淀驾校赛车队的周勇／邹小陇位居第三。N 组飞车王是陈自华，1.6 升杯的飞车王是王濬。



文／王博

春风拂面，暖意渐浓，北京郊外的田园风光扑映在车窗上，此时的我正与《汽车族》杂志的首席试车手刘宇赶往群山环抱之中的北京海淀驾驶学校，当我们驶入驾校大门时，眼前豁然开朗，数百公顷的训练场上停满了各式房车、吉普、面包车、皮卡和大客车，然而，考驾照并非我们此行的目的，我们此行的目的是拜访 2000 年中国拉力赛总冠军周勇，请他针对《冠军拉力赛 2002》这款游戏传授一些职业拉力车手的高级驾驶技术。

周勇是我的好朋友，也是赛车游戏中的老对手，我们曾用《冠军拉力赛》第五代、《职业拉力赛 2001》、《世嘉拉力Ⅱ》、《梦游美国Ⅱ》和《极品飞车 保时捷之旅》切磋过车技。周勇是一位职业素养极高的车手，早年曾在英国 555 富士拉力车队接受过职业培训，与世界冠军科林·麦克雷共同训练、比赛。回国后，他一直担任中国汽车运动联合会的技术指导，学员遍布全国各地。这次听说是给游戏玩家当一回教练，周勇显得特别有兴趣，话匣一开就侃侃而谈起来："许多人觉得拉力赛的技术特点就是侧滑，其实过分追求侧滑反而会使轮胎失去抓地力，车辆的加速性能也肯定受影响。我经常提醒学员，侧滑要合适，车子要匀滑顺畅地通过弯道，不要甩来甩去。还有些车手在直道喜欢不停地修正方向，但前轮晃来晃去对提高车速是没有好处的，方向盘一定要在最短时间内摆正。还有些车手往往把刹车踩得过狠，但轮胎锁死会使车子失去转向力并导致'转向不足'；相反，车子还没有出弯就着急把油门踩下去，车子肯定会'转向过度'，这两种现象玩家都要尽量避免。"

周勇喝了一口矿泉水继续说道："拉力赛的弯道动作其实可以概括为 3 个字：'快、稳、准'。'快'指的是动作要一气呵成，不能拖泥带水；'稳'指的是动作要规范，在任何情况下都不能动作变形；'准'指的是线路和速度拿捏精确，接近但不超过车辆的转向极限。我注意到，很多玩家喜欢看弯道提示箭头而不是听领航员的路书，其实这样做是比较危险的，眼睛是用来驾驶的，耳朵是用来听路书的，视听配合，才能安全驾驶，况且领航员的英语并不太难懂嘛。还有，职业车手每天要花大量时间与机械师沟通，游戏玩家也可以学一些汽车原理方面的知识，以便在游戏中调校出一部性能完全释放出来的赛车。"

"据说你曾经开过科林·麦克雷的 555 富士'翼豹'？"我问道。

"那是在英国训练的时候，当时科林·麦克雷钻出他的 555 富士'翼豹'，并示意我试试这部 300 匹马力的 A8 组赛车。我一脚油踩下去，顿时感到极强的'贴背感'，高速冲刺时车子很难走直线，但只要一收油，车速立即掉下来。进入弯道，这部车就象一块有巨大阻力的铁板，加速扭矩非常大，可以说，A8 组赛车虽然性能是最棒的，但驾驶难度也是最高的。"

时近中午，我们和车队去餐厅吃饭，席间，我们的话题转到了车手的综合素质。周勇笑着说："其实，我觉得自己是个很'笨'的人，一直热衷赛车这项危险的运动，如果换一个活份的人，恐怕早就'撤退'了。不过，我认为退路的终点肯定是半途而废，有退路的人是不可能背水一战的。"周勇放下手中的筷子继续说道："车手是纪律性最强的职业，有才华但缺乏自律的车手是难成大器的。我们目前采用的就是封闭训练，上午驾驶训练，午饭后午睡 1 小时，下午体能训练，傍晚是车手与领航员配合训练，晚餐后放松调整。"

"我注意到你特别好学，体育、电脑、英语、商务都很有兴趣，当然还包括赛车游戏。"

"有一个学科你没有提到——心理素质，职业车手的心态其实非常重要。车手不应为已经改变不了的失误而自责，要善于无条件地接受它。车手往往是一群从不着急的人，尽管赛车是一项高速运动，但急功近利只能使你赢得一个弯道，却断送整场比赛。拉力赛的环境非常恶劣，车手要有很强的自信心，出发前可以'暗示'自己是世界上最优秀的车手，而自己的赛车也是性能最棒的！要反复重复，直到连自己都信以为真。车手的心理素质主要是通过训练和比赛提高，当然天赋和悟性也是很重要的。"

虽然我经常驾驶卡丁赛车，但从未感受过拉力战车的威力。在周勇的盛情邀请下，我欣然钻入座舱并"客串"领航员。发令员一声令下，赛车似猎豹般"嗖"地蹿了出去，想不到专业拉力车的加速性能如此之强，以致于我的身体被紧紧贴在安全座椅上，心脏仿佛受到重压，伴有大脑瞬间的眩晕。周勇在直道末端一个强力刹车，我的身体猛烈前冲，幸好有安全带的束缚，车辆随即进入调头弯，前侧灯几乎擦到了雪糕桶，周勇并没有拉手刹，而是以一个重重的点刹紧接快速打把，重达 1 吨的拉力战车竟霎时间横向漂移起来，而周勇的油门早已跟上了，车子划出一道完美的弧线飞一般冲出弯道。接着，车辆进入山区的砂石路面，周勇始终将侧滑保持在适度范围，车子轻灵快捷，张弛有度，陡峭的山道开起来如履平川，引擎的轰鸣声在山谷间回荡着……不一会儿，车子已稳稳刹在终点线后，机械师迅速掀开前盖，使引擎冷却并恢复动力，为下一回合的训练做准备。

紧张的采访结束了，我和刘宇急匆匆赶回北京，晚霞中的田园风光再次扑面而来，此时的我已无暇分心，在车里我用笔记本打开《冠军拉力赛 2002》，按照周勇的驾驶方法开了起来，而刘宇的车也跑得更快了。傍晚时分，车子进入灯光璀璨的市区，我们找了一个网吧开始联网测试《冠军拉力赛 2002》。

关于驾驶角度的选择，我认为还是尾追"高视角"比较好，虽然这个视角的驾驶感觉有点儿迟钝，但远方的路况看得比较清楚，适合拉力赛这种陌生的赛道环境；但如果你喜欢真实和刺激，可以选用"车头视角"。但建议不要使用《冠军拉力赛 2002》特有的动态"驾驶员视角"。想必大家在进入这个游戏后，都会对这个随赛车颠簸而大幅摆荡视线的视角留有深刻的印象吧。不过虽然这个视角和车手的视觉效果一模一样，而且还可以扭头观察出弯点，但由于晃动太大，驾驶者反而会失去驾驶参照物。

虽然《冠军拉力赛 2002》是一个拉力游戏，但车辆的侧滑幅度并不大，过中弯或大弯时完全没必要甩尾，只有过急弯时才需要借助刹车使车辆做出横滑动作。如果弯道比较急，可以在直道制动并使车辆以合理速度进入弯道，然后借助手刹的横甩力加快赛车的转向角速度。但是要记住周勇的忠告——侧滑过度会损耗赛车的动力。如果你发现侧滑幅度有不断增大的趋势，要立即打回轮使车头回正。

和上一代不同，《冠军拉力赛 2002》的赛道是完全开放的，也就是说你可以把车开到任何地方。老司机常说："不怕慢，就怕站"，注意不要迷失方向。游戏的弯道提示箭头位置过高，而且不清楚，要按周勇所说的"视听配合"去做，注意听领航员的路书而不是斜眼瞟弯道提示箭头。注意，驾驶时远离一切障碍物，更不要撞击它们，既使一棵矮小的灌木也能使高速冲刺的赛车摔得七零八落。虽然事故后车辆依然可以行驶，但速度会变慢，操纵感会变差。不过说实话，游戏中的毁损系统实在是太精彩了，发车时赛车都是流光溢彩分外漂亮，但在路途中往往免不了一些磕碰，结果一开始是撞掉了保险杠，然后是甩尾时撞坏了倒车灯，接着是跃起后撞上路边大树整个前箱盖都飞了……最后看着一辆仿佛垃圾场开出来的"报废车"吱吱嘎嘎冲向终点，心中还真有点恶作剧的残酷乐趣。处理赛车失控的应急方法是立即刹车使车辆尽快停下来，车子一旦停稳，又要将刹车键松开，因为此时刹车键已自动变成倒车键。游戏中车辆的跳跃很真实，非常符合力学。注意不要斜向"起飞"，单轮着地是有可能翻车的，也不可飞得太高，否则底盘将受到损害。游戏中车辆的碰撞场面不仅逼真，而且很具有观赏性，但你一定要设法将事故概率降到最低。

《冠军拉力赛 2002》还有一个有趣的创意——允许玩家预先探路并按照自己的驾驶习惯设置路书。象周勇这样的职业车手从来都是自行探路并制作路书的。需要提醒玩家的是，赛车必须从两块计时牌中穿过去，否则成绩无效。此外，穿过计时点时弹出的英文字母太大，有时会防碍驾驶，尤其是当计时点后面隐藏一个急转弯时。当情况不明时，适度的刹车将是非常明智的。

游戏的画面表现可圈可点，首先是赛道环境非常敞亮，跑起来心旷神怡，不像前作中的赛道那么刁钻诡异，所以游戏时自然全身放松。扬尘烟雾效果很真实，但在街机模式中联网竞速时要注意躲开前车掀起的尘土。游戏虽包括 24 条风景各具特色的赛道，但砂石、泥地、柏油、碎石以及冰雪的路面质感相差无几，玩家可以采用几乎同样的驾驶方法，这虽然是游戏的一个缺陷，但毕竟使复杂多变的拉力技术变得简明扼要。

铁杆的竞速玩家也会对其在操控及拟真效应方面的一些简化而耿耿于怀，不要紧，最近在国内推出的另外一部拉力游戏将会满足这部分高级玩家的要求。整体来说《冠军拉力赛 2002》是一个具有相当可玩性的拉力竞速游戏，凭借良好的画面音效表现，以及适度简化的操控设定，一般的赛车玩家都可以在游戏中快速进入状况并开始享受速度的快感。如果你想寻找一部可以轻松上路、浏览美景的拉力游戏，别错过它。■

历代"冠军拉力赛"简介

《冠军拉力赛 2002》最初在国外推出时的名字是"Rally Championship Xtreme"，其后在国内发行时英文名延续前作发行时的名字改为了"Rally Championship 2002"。



2000 年《冠军拉力赛》第五代

逼真的视觉效果和富于震撼力的音响令其它赛车游戏相形见绌，游戏全程模拟不列颠拉力赛，赛程遍及英伦三岛，征途漫漫，路况复杂、气候多变。游戏包括世界上所有型号的拉力赛车，行驶时的地表效应非常真实，但驾驶感稍显简单，倒滑的力道非常生硬，游戏拟真度有待改进。



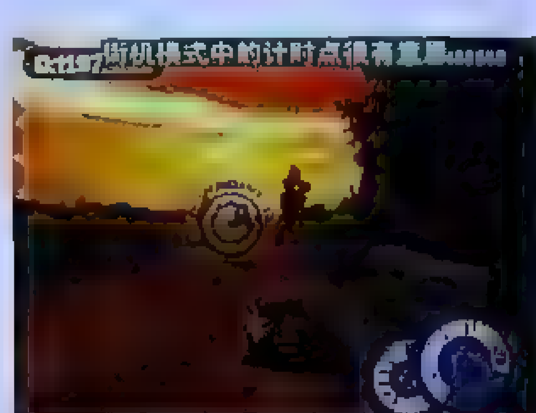
1998 年《冠军拉力赛》第四代

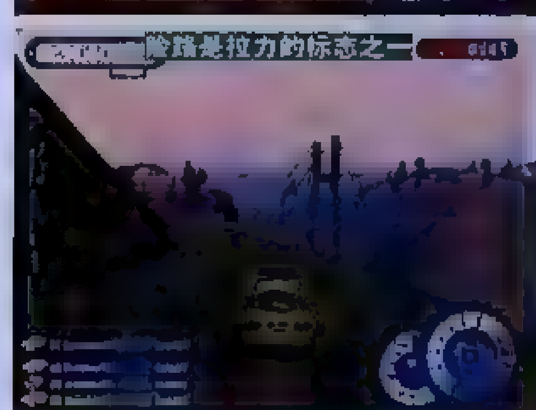
游戏支持 Voodoo 第一代 3D 加速卡，视觉效果在当时堪称一流。游戏中的赛道遍及欧洲、美洲、亚洲和非洲，车辆调校进一步延续了前作的优点，新增丰田"花冠"和三菱"枪骑兵"两部 A8 组赛车以及其它组别的多部赛车。游戏还支持分屏对抗和网络连机，总体表现良好，但车辆的碰撞稍欠真实。

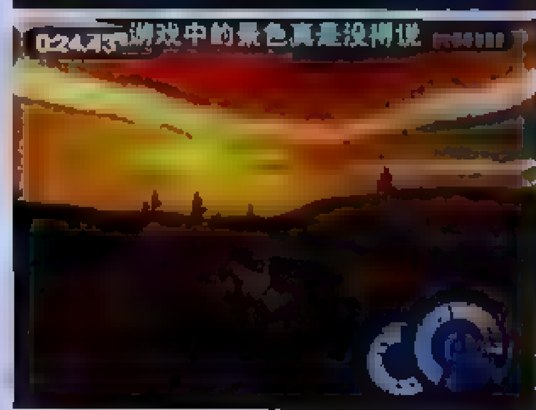


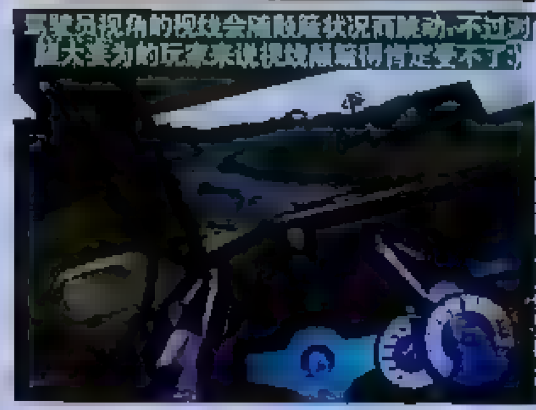
1996 年《冠军拉力赛》第三代

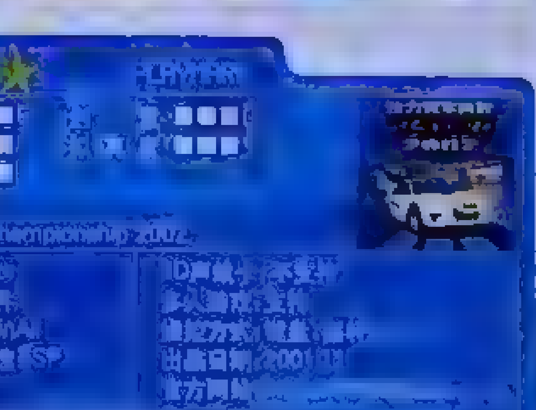
游戏的操作环境是 DOS，游戏中包括两部 A8 组赛车——555 富士"翼豹"和福特"陆地巡洋舰"。游戏共设有 28 条漫长的野外赛道，路况复杂，天候类型包括晴天、夜天、雾天、雨天和雪天等，对玩家的驾驶技术、体力和心理有着极高的要求。应当说，游戏在当时给广大车迷留下了深刻印象。















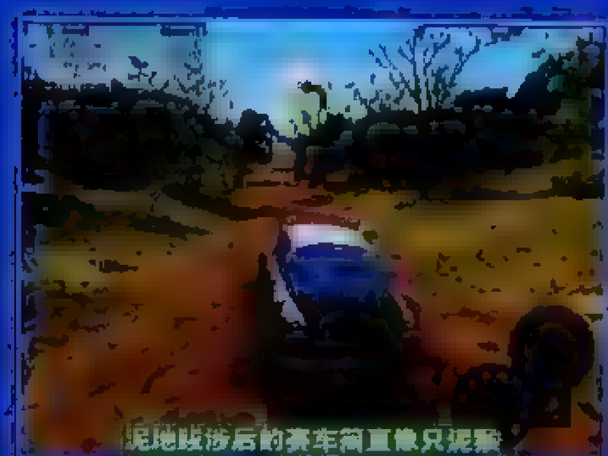
Rally Trophy 真实的魅力
—— 拉力大奖赛评析

文／王博[?]

拉力大奖赛》这款游戏的拟真度之高令我惊异，它最大的优点除了真实，还是真实。当我们详细解析了《拉力大奖赛》的方方面面，你会发现一种

《拉力大奖赛》（Rally Trophy）给人的第一印象，就是它所模拟的六、七十年代的拉力老爷车。题材上自然是新颖（编者 全是老爷车啊？你居然还说"新颖" ），不过也会带给玩家许多疑惑——要知道，60~70 年代的拉力赛车，马力大致在 100~150 匹左右，比现在的 A8 组拉力赛车低 2~3 倍，显然，游戏中车速不会很快，追求刺激的玩家可能会感觉不够火爆啊！话虽如此，但《拉力大奖赛》并不是那种以虚假速度感取悦玩家的作品。

游戏中最令人着迷的地方，除了对多达 11 种拉力老爷车的精确还原之外，就在于赛车性能的反应，以及对玩家的操控感受拿捏得恰到好处，既不会令人感到如玩具般太过轻松地控制一切，也不会因为没有赛车方向盘而无法驱驾这一匹匹"野马"。特别是当你耐心地通过由简到繁逐次增强了挑战性的几个赛道之后，你会发现自己已经逐步把握住这些原本不太听话的老爷车的脾气，自我意识中就会告诉自己，你的驾驶技术又经历了一番磨炼和提升，成就感刹那间涌来。模拟风格的竞速游戏，往往就要在拟真度这一环节做得非常到位，才能让玩家真切地感受到它的真正魅力。







视听效果

首先还是聊聊游戏给人最直接的感受。需要强调的是，《拉力大奖赛》绝不因为它所模拟的是老爷车，就会放过对你的 PC 实施"酷刑"。如果你是那种喜欢在赛车游戏中打开所有效果，分辨率上到 1024×768 的"烧包"，《拉力大奖赛》绝对值得你好好"烧"上一把。在所有选项全开的情况下，真实的后视镜及车体表面的真实环境反射首先就会令你惊艳，而赛车若在土路上经过一番跋涉，也会变成一只"泥猴"，车体受损的状况亦会真实地反映出来，赛道上扬起的烟尘、碎石、泥浆、水花、草叶等等均有很好的表现，车辆、赛道、山峦和建筑被即时光影和实时贴图技术营造得很有格调，尤其当逆光驾驶时骄阳四射的场面分外动人，偶尔横穿赛道的走兽更给人以真实的野趣，玩家仿佛置身于真实的大自然中。游戏的配置要求较高，在基准测试所用的 PIII-I550/Geforce256DDR 上，特效全开情况下在 640×480 下才可获得较流畅的表现，但在另外一部 PIII-I744/Radeon 的对比机器上无论怎样降低画质，其速度都无法令人满意，可见 3D 显卡能力是影响游戏整体表现的重要环节。



游戏中的速度感并不会是"老爷车"给人的印象那样慢慢悠悠，再怎么说那也是当年的赛车啊！在能够保证游戏流畅显示的硬件配置或软件设置（关闭所有特效对提高画面速度感会很有帮助）下，驾驶拉力老爷车奔驰在肯尼亚平原上的的快感绝不比现代拉力题材的游戏差。　说起真实再现经典拉力赛车的目标，游戏制作公司还真是拼了老命，他们真就把原车给挖了出来，送进录音棚，对着发动机进行引擎声音的录音采样。最终在游戏中，也的确有出色的音效表现。通过真切的引擎音效及轮胎与路面摩擦的声音，你完全可以准确地判断对赛车的控制状况，避免过弯时的速度过快或侧滑过度。在游戏中也安排有街机模式，与其余 6 名赛手跑圈竞技，听着对手车呼啸而过或在后面不断逼近的空气压迫声，那惊险刺激的感受绝对令人心跳。

值得称道的是，本游戏在各国不同赛道的比赛过程中，都配合有相应风情的背景音乐。天哪，我们有多久没有在竞速游戏中听到这么好听的音乐了？让那些自诩什么"引擎声就是赛车手最美妙的旋律"的论调裁到路边去吧！

赛车操控

模拟风格的竞速游戏，往往要求赛手对赛车的刹车制动有良好的控制。《拉力大奖赛》中车辆在



入弯和出弯时的物理效应非常精确，玩家需要细腻的拿捏才能驾驭赛车。如果玩家在刹车前不及时打方向的话，车辆会因轮胎锁死程度的不同而导致或多或少的转向不足。相对于《世嘉拉力 II》中所有车辆的百依百顺，《拉力大奖赛》在刹车这个环节表现出赛车的驾驶难度，其实，赛车本来就是难以驯服的烈马，这才是真实的模拟。

竞速游戏考验的就是弯道处理。游戏中车辆在入弯时很飘，驾驶者一定要非常轻柔地对待方向盘，无谓的横甩不仅损耗车辆的扭矩，而且还可能导致车辆失速。开赛车不是拍电影，重要的是朴实无华，而不是华而不实。《拉力大奖赛》细腻的转向与驾驶《极品飞车 保时捷之旅》在沙石或冰雪路面上的感觉很象。

对于弯道侧滑，职业车手的忠告是：能不侧滑就尽量不要侧滑。实战中车手多打方向再逐渐回轮，目的是为了安全，但侧滑过弯比正常过弯的速度要稍慢一些。游戏中模拟的是六、七十年代的拉力赛车，马力和扭矩十分有限，而且差速器是传统的机械式，过弯时四个轮子并不能根据转向半径、侧滑幅度和路面摩擦自动调节，车辆处于侧滑状态时的操纵感并不顺畅，因此玩家应尽量柔和过弯，决不要像驾驶 555 富士"翼豹"那种顶级战车时那样"狠"，别忘了今天这些 A8 组赛车拥有 300 匹马力，扭矩接近 50kgm，而且装备有电子限滑差速器，操纵感当然平滑顺畅。而驾驶《拉力大奖赛》中的老古董，建议您还是"悠"着点儿吧。关于侧滑的模拟，《拉力大奖赛》比《利弗封闭赛车》（Leadfoot）真实得多，后者模拟的是造价低廉的皮卡，但车子在弯中的操纵感极为顺畅，这显然是不真实的。

赛车体会

游戏中的赛车分为前轮驱动和后轮驱动两类。后驱拉力赛车经常出现的转向过度在游戏中刻画得很到位，后驱车的动力传输率虽然较高，但驾驶难度也很大，侧滑曲线呈尖峰值，一旦侧滑过度想改出是比较困难的，在这个模拟环节，《伊森赛车》同样制作得很到位，但《拉力大奖赛》的模拟度要更高一些。

真实情况下，赛车的制动是通过刹车与减档的共同作用力来完成的。如果你使用手排档驾驶《拉力大奖赛》，你能明显感觉到"拖档"效果，而高速行驶时只要放松油门，齿轮之间的阻力就会使车速掉下来，游戏对变速箱的模拟是中规中矩的。反观《穿越生死线 II》（V-Rally 2），只要轻抬油门齿轮咬合的阻力居然能使轮胎抱死，以致过"发卡"弯时完全不需要刹车，只要快速打把即可使赛车甩尾过弯，这显然是不合理的。

刚开始接触《拉力大奖赛》，习惯了动作型竞速游戏的玩家可能会频频碰到赛车失控的情况。注意，当车辆有少许失控时切勿猛打方向或紧急制动，要微调方向配合点刹逐渐修正方向。不过，车辆完全失控时玩家是无能为力的，但又不得不承认它的真实性。对玩家的忠告是，不要撞任何东西，哪怕是一根路标杆或计时标牌，在这款以模拟真实性为重的游戏中，既使是看上去很轻巧的物体（比如小树、石块或篱笆）在高速撞击下也会变得极具杀伤力。

赛道状况

敏感的路面效应是《拉力大奖赛》的亮点之一，每一个斜坡、每一个路面的起伏，都能令底盘产生不同程度的震颤和共鸣。这一点，游戏和《四驱车演义 II》（4x4 Evo2）有异曲同工之妙，但《拉力大奖赛》的底盘反应更细致入微。

游戏中，领航员的播报偶尔有滞后现象，常常令玩家措手不及。这个缺点和《巴黎－达喀尔拉力赛》有类似的地方。不过，《拉力大奖赛》的赛道比《巴黎－达喀尔汽车拉力赛》要清晰得多，玩家不容易丢失正确方向，驾驶员需要的只是将视野放远，借助远方的树梢和电线杆顶来辨别赛道走向变化。

《拉力大奖赛》的弯道难度较低，绝大多数是平缓的大转弯，以致完全不需要刹车。高难度的直角弯、连续弯、"S"弯和"发卡"弯少之又少，令玩家大有意犹其未尽之感。相比而言，《科林·麦克雷拉力 II》中的弯道类型多样，而且环环相扣，开起来更紧张刺激。

游戏中可以在俄国、肯尼亚、芬兰、瑞典、瑞士等五个拥有著名拉力赛道的国家比赛，在各种比赛模式中总计有 42 条赛道分布在这五个国家的各个路段，除了五国的整体赛道风格充分体现了各自的地形和气候特点之外，同一国家各条赛道的景观也各有不同。在街机模式下，游戏还提供了特殊的环形赛道进行比赛。不过与赛道遍及全球的《职业拉力赛 2001》比较而言，《拉力大奖赛》则有些相形见绌了。

试车报告

面对游戏中提供的难得一见的经典拉力赛车，我们当然得好好品味一下。

迷你（Mini）

推荐度★★★★

70 年代的经典拉力赛车。前后轴距短，弯道表现灵活，但高速行驶时稍欠稳定，驱动方式为前轮驱动，转向和回轮都比较灵便。

福特（Ford）

推荐度★★★★

马力超强，在直道拥有明显的优势，驱动方式虽然是后轮驱动，但弯中的稳定感还是比较理想的。

沃尔沃（Volvo）

推荐度★★

底盘性能不佳，加之驱动方式是后轮，常常出现转向过度现象，而且车子一旦失控很难改出。

萨伯（Saab）

推荐度★★★

马力适中，全车配重均衡，前轮驱动使车辆在弯道表现平稳，极少出现转向过度或转向不足，轮胎对地面的附着力较好。

菲亚特（Fiat）

推荐度★

车型过小，前后轴距过短，车子在高速行驶时摆动太大，后轮驱动使前后轴距短的缺点更加明显，不仅转向过度，而且回轮太慢。

兰西亚（Lancia）

推荐度★★★★★

马力是游戏初始车型中最高的，出色的底盘设计以及前轮驱动方式使车辆在转向时有很好的稳定性。

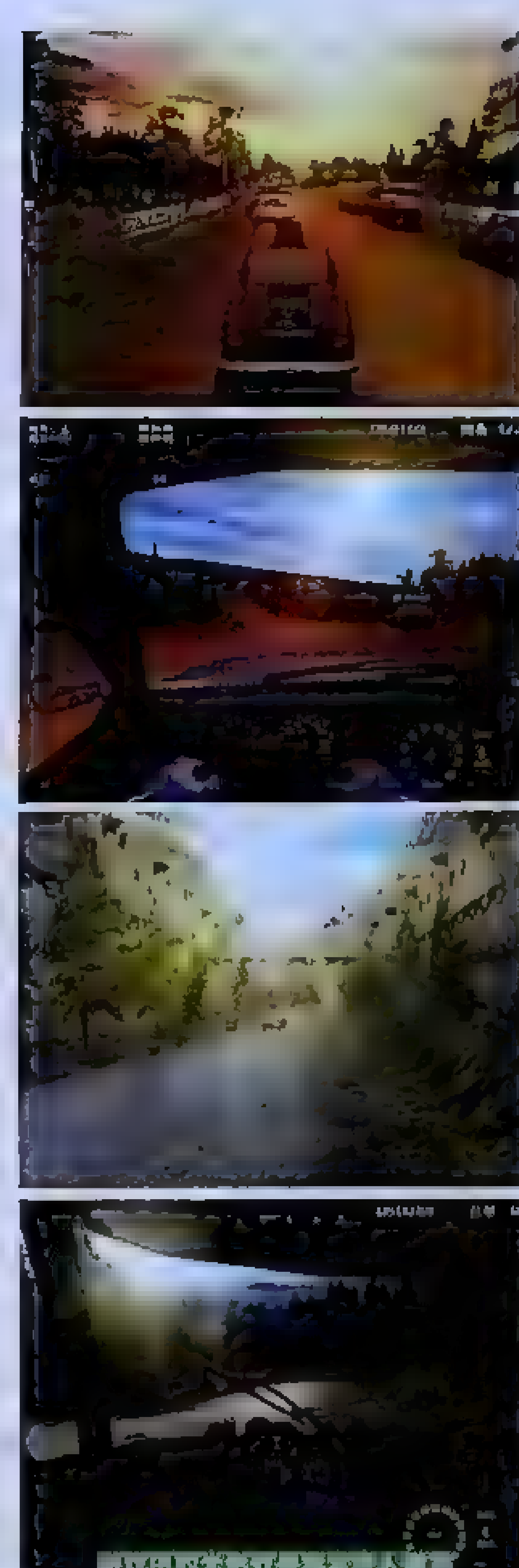
欧宝（Opel）

推荐度★

扭矩过大，加之驱动方式是后轮，行驶过程中极不稳定，一旦进入侧滑很难纠正。

阿尔法·罗密欧（Alfa Romeo）

推荐度★★★



驾驶平稳，前轮驱动方式虽然可以避免使车子进入侧滑过度状态，但综合性能略显一般。

游戏贵在给人以"真实"的感受。《拉力大奖赛》使赛车游戏在拟真度这一环节达到了一个崭新的高度，这虽然使游戏的操控难度略有提高，但当玩家熟悉了每辆车的性能之后矛盾将迎刃而解。■

特别鸣谢本文试车手——

郭宪，专业车手，曾到英国接受过职业拉力培训，现任北京海淀驾校拉力车队领航员、车手，曾以种子选手资格参加过中国卡丁车锦标赛。业余时间爱好赛车游戏，最喜欢的赛车游戏是《科林·麦克雷拉力 II》。

PLAYMARK

图像表现 ■■■□　　创　意 ■■■
音乐音效 ■■■■　　拟真度 ■■■■■■
操　　控 ■■■■

游戏名称：Rally Trophy

出品公司：JoWooD	3D声效卡：EAX、A3D、DS3D 软件3D
国内发行：圣比尔	多人游戏：支持
发行版本：1CD/WinAll	操控方式：键盘 摇杆
游戏类型：运动竞速【SP】	出品日期：2001-11/2002-4(中文版)
3D加速卡：D3D	官方网站：www.rallytrophy.com

最低配置：P300/64MB、8MB显存、8速光驱 570MB硬盘
推荐配置：PIII650/128MB、32MB显存、24速光驱、方向盘
优　　点：逼真的物理效应、逼真的驾驶感觉。
缺　　点：赛道过少、类型单一，车型老旧，配置要求很高。



早就听台球界的朋友介绍杨思源，此君是一位台球高手，高中时曾打遍北京几乎所有台球厅，后来参加过全国大赛，取得过前三名的好成绩。1998年，他自费到英国学习台球专业，并听过台球大师吉米·怀特的课。今天是双休日，我带着《吉米·怀特台球》（Jimmy White's Cueball World）这个游戏专程拜访了这位台球专家。

笔　者 您好，杨先生。请问您平时在电脑上打台球吗？
杨先生 打，不过主要是用于训练和研究，通常情况下还是打真的。

笔　者 您现场听过吉米·怀特先生的课？
杨先生 不错，怀特先生是我所在台球学校的特约讲师，在没有比赛的情况下每周有4个课时，他的授课时间虽然不多，但却是非常受欢迎的几位讲师之一。

笔　者 今天我带来了怀特先生亲自监制的《吉米·怀特台球》，不知您是否研究过？
杨先生 是的，我研究过这个游戏，这是一个非常真实的台球模拟游戏，我之所以这样说并不是因为怀特先生是我的讲师，而是因为他拥有近三十年的职业经验，获得过全英、欧洲乃至世界的多项锦标，他监制的游戏专业性肯定是没问题的。

笔　者 您认为《吉米·怀特台球》给您的最突出的印象是什么？
杨先生 精确。母球的每一次走位、目标球的每一次碰撞都特别精确，这与真实台球的原理基本一致，能做到基本一致就已经很不错了。大家都知道，台球模拟游戏最重要的是一定要符合力学原理。

笔　者 我倒是认为，台球游戏的力学原理固然重要，但进球不应该设计得太难，要让玩家把主要精力放在战术方面，不要为琐碎的技术细节浪费精力，玩家应该在游戏上手3~5小时后接近职业水平。
杨先生 不，您的这个设想与台球的精髓完全背道而驰了。我想，台球游戏想表达给台球爱好者的就是百分之百的模拟，否则，这个游戏的开发公司为什么非要请怀特先生？在台球厅随便找一个会打两下的不就行了。

笔　者 嗯，您说得有道理，我注意到《吉米·怀特台球》包括英语、德语、法语、意大利语和西班牙语5种语言，看来台球在欧洲很受欢迎。
杨先生 既使在美国和加拿大也是很受欢迎的，不过他们主要以落袋为主。在欧洲大多数人还是打斯诺克，打落袋只是随便玩玩，登不了大雅之堂。在这个游戏里两种比赛都有，哦，对了，怀特先生也是一位落袋高手，参加过多届欧洲－美国的9球对抗赛。

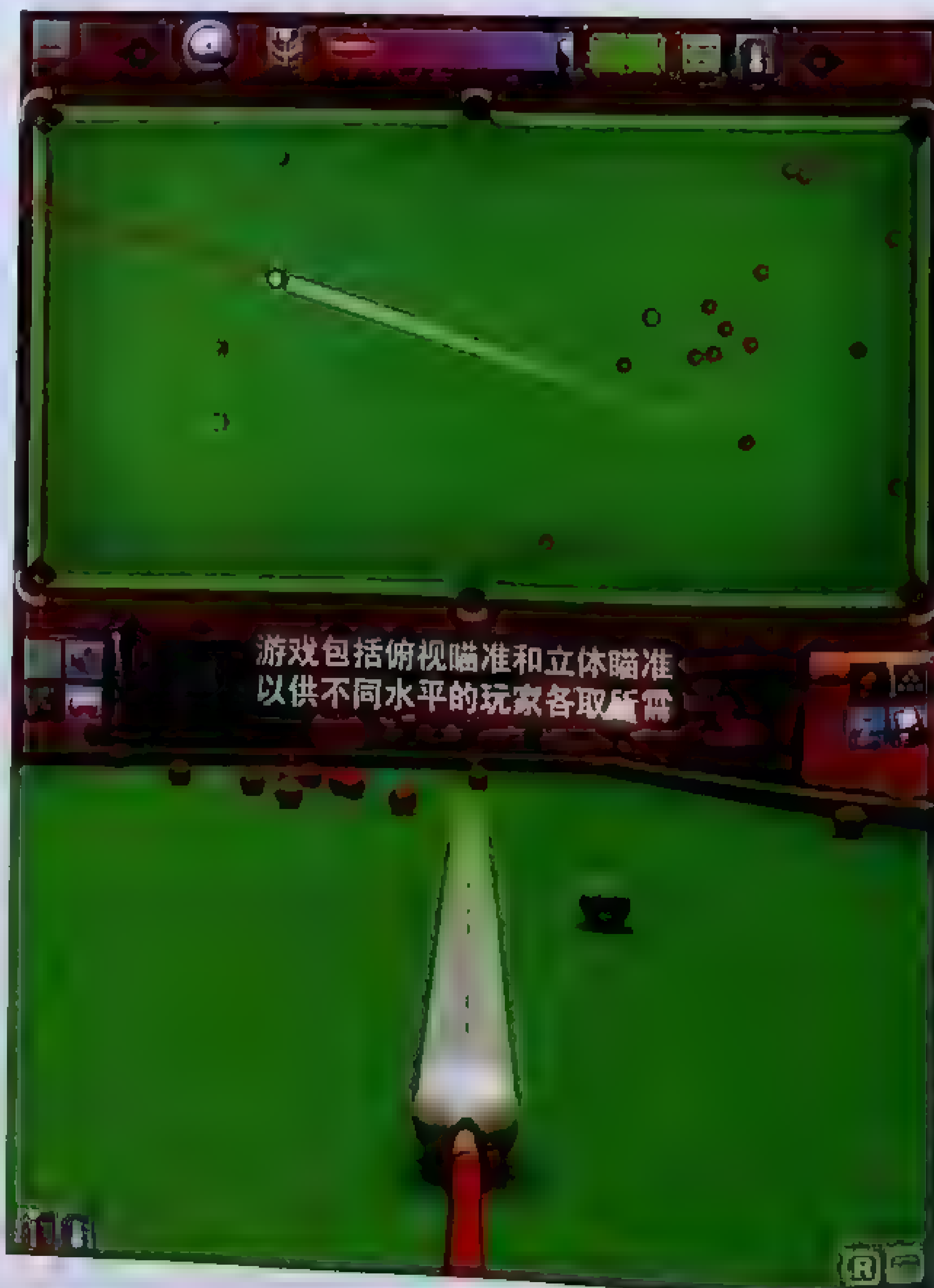
笔　者 我注意到，这个游戏包括两种瞄准模式　俯视瞄准和立体瞄准，
杨先生 不错。我通常用立体瞄准，专业球员都有一套计算透视角度的公式，再加上自己的感觉，用立体瞄准打起来自然是得心应手。普通玩家还是用俯视瞄准比较好，下球角度看得比较清楚，打起来简单。

笔　者 我很欣赏游戏中那一双握着球杆的白手套，非常拟人化，此外，游戏主界面很别致，功能选项也比较友好。
杨先生 游戏毕竟是游戏，任何一个台球选手其实都难以理解用鼠标代替球杆是一种什么感觉，幸好击球力度是可以通过推动鼠标来调节，原理上和真台球基本一致。此外，我注意到游戏里有两条帮助玩家进行瞄准的辅助线，一粗一细，不过我照例是从来不用它们，如果你也喜欢最大限度接近真实，那么最好也别用。瞄准的时候，要仔细调整瞄准线，不要存有侥幸心理，要尽力把每一个球都打进去。

笔　者 您不觉得游戏中斯诺克台球的直径太小了吗？
杨先生 听得出你从不打真球，真正的斯诺克就是这种比例。“斯诺克”的英文直译是“障碍”，想打出漂亮的障碍球关键是控制母球的力度和旋转，这一点游戏体现得很到位，对于初学者来说这是需要刻苦练习的。此外，安排好击打的先后次序也很重要，这就如同下象棋，至少要想到3步以后。尤其是九球比赛，如果事先缺乏通盘考虑，很有可能自己先收掉8个球，最后对手把第9个球打进去（按九球比赛的规则，把9号球击入袋内者获胜，不论在这之前他是否打进过其它球）。

笔　者 杨先生，我是否可以谈谈这款游戏的缺点？虽然我知道这是您老师的冠名之作。
杨先生 没关系，尽管说。

笔者：首先，两个玩家对战不限时间就不够合理，刚才您谈到象棋，象棋可是有时间限制的，超时作负，免得玩起来没完没了超过午休时间，另外，游戏附带的弹子房太少了，多备几种房间或几张球台不是更有趣吗？电脑为什么不能自动擦锹粉，玩家常常因忘记擦锹粉而打出“滑杆儿”；此外，游戏应该提示母球碰撞后的走位线路，便于中低水平的玩家安排战术。
杨先生 从游戏角度来说，你的意见是还是有道理的。下面谈谈我的观点，我认为这个游戏对台球的模拟是比较成功的，恐怕很难再有另外一个台球游戏在模拟度方面超过这个游戏。不过，游戏唯一的缺憾是没有附带一部详尽的台球教程，这其实恰恰是怀特先生的强项，也是广大爱好者和玩家所需要的，谁也不希望自己永远处在一个低水平的位置停滞不前，也正是基于这个想法，我才决定自费到英国留学，希望游戏的开发公司能出版一个资料片，里面附带一部完整的英国台球教程。


游戏包括俯视瞄准和立体瞄准以供不同水平的玩家各取所需



附录 常用功能键介绍

键	功能
鼠标左键	[illegible]
鼠标右键	[illegible]
↑↓←→	[illegible]
P	[illegible]
V	[illegible]
S	[illegible]
X	按住此键可击打母球的不同部位
A	[illegible]
U	取消上一杆
R	重新打一杆
1-9	[illegible]
F5	[illegible]
ESC	回到主界面

笔　者 是否还有和《吉米·怀特台球》处于同一水平的台球游戏？能否向广大玩家重点推荐几个？
杨先生 没问题，我觉得俯视瞄准游戏中CUECLUB值得一玩，立体瞄准当中比较好的是Virtual Pool 3。

笔　者 看来您和其他“海归派”一样，也喜欢在字里行间夹几句洋文。
杨先生 对不起，第一个游戏的中文是《桌球俱乐部》，第二个的中文是《超拟真台球Ⅲ》。另外还有一个游戏和《吉米·怀特台球》非常类似，也包含俯视和立体两种瞄准模式，名叫《极品台球》。

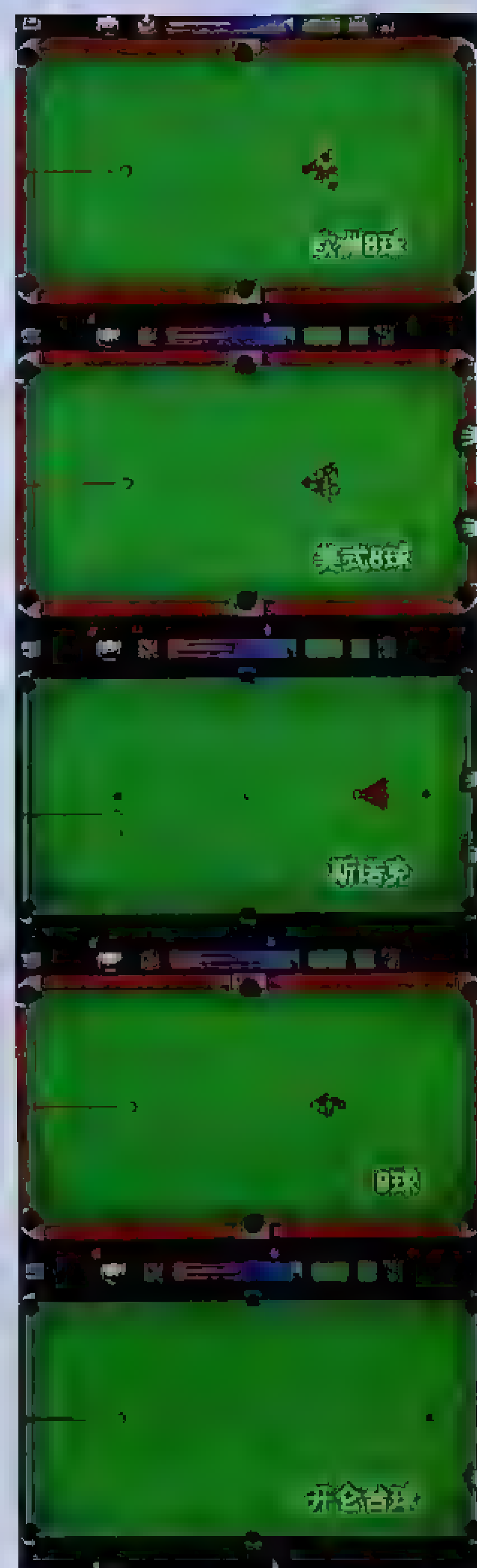
笔　者 对不起，这次您还是把英文补上吧，免得大家找不着。
杨先生 英文名称是“Maximum Pool”。

这一双活灵活现的手非常具有拟人化！

笔　者 杨先生，您觉得台球游戏的未来会怎样发展？特种台球游戏会不会成为主流？比如在台面上设置障碍，或同时有两个母球供两个对手同时击打？
杨先生 您的设想倒是很有创意，不过我想台球游戏会与台球运动保持一致，只要台球的规则不变，台球游戏也将这样一直延续下去。

笔　者 杨先生，在结束本篇采访之前，请您向广大玩家谈谈提高游戏水平的关键是什么？
杨先生 在这里不妨借用吉米·怀特先生的一段话“要充分尊重您的对手，并且设法通过比赛提高自身修养。台球选手不仅要善于控制自己的双手，更要善于运用自己的大脑，对任何紧急情况都要学会泰然处之，要精确处理每一杆，不要让您的观众在周末看到一场乏味的比赛。最重要的是，要将注意力集中到台球本身，不要主动询问比赛奖金的数额，因为那会使你分心。”我想，这段话不仅是台球球手的座右铭，对游戏玩家来说也算得上是“攻略”吧。

笔　者 感谢吉米·怀特先生的精彩格言，更感谢您对《吉米·怀特台球》所做的精彩评析，希望今后还有机会合作。
杨先生 祝广大台球爱好者技艺精进、水平提高，再见。■







托尼霍克极限滑板3

托尼霍克极限滑板3）（TONY HAWK'S PRO SKATER 3，后文简称THPS3）推出已经有了一段时间，在国内也享有很高的知名度，但真正投入游戏的玩家并不是很多，很多玩家是因为其复杂的操作望而却步，但事实并非如此，笔者并不是一个绝对的滑板发烧友，但对"TONY HAWK 极限滑板"系列小有研究，希望这篇文章可以对玩家有所帮助。

其实游戏的操作并不象玩家想象的那样复杂，完全可以称得上简单，要知道该游戏最早推出的可是 PS2 版本，游戏手柄上的按键数量可是很少的啊。在游戏中实际用得上的键只有 8 个键·4 个方向键｛前、后、左、右｝+4 个动作键

｛Ollie、Grind、Flip、Grab｝，玩家可以根据自己的习惯设计键位，通过这简单的 8 个键，玩家就可以完成所有复杂的动作。

要完成不同的动作，玩家首先要了解游戏最基本的操作

加速（Speed）·按住｛Ollie｝键不放，就可以完成加速动作。

刹车（Brake）·要使玩家使用的角色停止运动，只要按住｛后｝键就可以，有一点要注意，当玩家松开｛后｝键，角色会自动向前滑行。

转向（Turning）｛左、右｝键控制玩家的转向。如果要作急转的动作，按住｛后＋左、右｝就可以了。

当玩家对游戏的基本了解后，就可以进入基本动作表演了

注：在这里会出现很多的英文单词，并非本人不能将它们翻译出来，而是为了保持原有的特色，毕竟滑板运动是从美国传过来的，玩家也应当对这些专业词汇了解一些，如果有机会在与国外朋友交流的时候也方便些。

1.Ollie

The Ollie 滑板运动最基本的动作，是最基本的跳跃动作，是完成一切动作的基础。按住｛Ollie｝蹲下，放开，就可以完成 Ollie 了。跳跃的高度会根据玩家使用不同的技巧而有所区别，包括 No Comply、Boneless、Fast Plant 和 Bean Plant 等，下面会一一介绍。

No Comply·要完成 No Comply，按住｛前 +Ollie｝，同样是跳跃，No Comply 会比 Ollie 高 25%。

Boneless/Beanplant ｛前＋前 +Ollie｝，Boneless/Beanplant 可以使玩家跳的更高，同时达到最高的高度极限，将比 No Comply 高 20%。

Fast Plant 与 No Comply 操作方法相同，但会根据使用的选手有所变化，使用 Fast Plant 跳跃，选手会用手抓住滑板的前半部分，另一只手抓住踩在滑板后部的脚腕。Fast Plant 与 No Comply 跳跃的高度相同，唯一不同的就是玩家的动作，只有 TonyHawk、Rune Glifberg、Bucky Lasek 和 Shaun Palmer 可以作出 Fast Plant，其他的选手只能作出 Boneless or Beanplant。

Nollie 和 Fakie Ollie．相比以上两个动作，Nollie 稍显复杂，玩家要先按住｛Grind｝然后按住｛Ollie｝键蹲下，放开｛Ollie｝键。这个动作是使用滑板的前部跳跃，并不会增加跳跃高度，但会增加玩家的得分。Fakie Ollie 与 Nollie 相同，只是根据不同的位置作出的动作，Fakie Ollie 是使用滑板的后部作出跳跃动作，Nollie 会比 Fakie Ollie 获得更高的得分。

2.Flip

跳跃的延伸动作，最基本的动作是 Kickflip，在玩家进行 Ollie，Nollie，Swith Ollie，or Fakie Ollie 等跳跃动作的同时，按住｛左 +Flip｝就可以完成 Kickflip。Kickflip 同样是滑板选手应当掌握的基本动作，玩家应当熟练掌握，游戏中比较空旷的场地上，在没有太多障碍物的地方可以使用 Kickflip 赢得一些得分。



3.Grab

｛Ollie+Grab｝，与 Flip 完全相反的动作，当玩家跳跃后，不是将板翻转，而是用手抓住板面。这个动作只要使用在斜坡或是 U 管中，当玩家腾空后，使用 Grab，一来可以保持平衡，二来可以获得更高的得分。

4.Lip

使用滑板前后两个部位在平地上或是障碍物上滑行，起跳后按｛左（右）+Grind｝便可完成这个动作。

5.Grind

最危险也是最帅气的动作之一，当玩家跳起靠近障碍物的边缘的时候，按｛左（右）+Grind｝，选手会根据障碍物的位置和当时自己所处的位置利用滑板的不同部位在障碍物边缘滑行。在滑行的时候，会有平衡指示，玩家要根据指针位置控制平衡，否则会前功尽弃。

以下是游戏中不同的 Grind 动作

前 +Grind	Nosegrind
前＋右 +Grind	Crooked or Overcrook
右 +Grind	Tailslide or Noseslide
后＋右 +Grind	Smith or Feeble
后 +Grind	5-0
后＋左 +Grind	Smith or Feeble
左 +Grind	Tailslide or Noseslide
前＋左 +Grind	Crooked or Feeble
前＋前 +Grind	Nose Bluntslide
后＋后 +Grind	Bluntslide

6.Reverts：

首次在"TONY HAWK"系列游戏中引入的动作。是获取高分的主要手段，要与其他动作配合使用，主要使用在空中动作。当玩家完成空中动作后按住｛Grind｝键，Reverts 可以使玩家持续完成高难度动作。

7.Wallride

象动作的名字一样是在墙上作出的动作，当玩家靠近墙的时候按｛Ollie｝键，便可以作出 Wallride，在墙上滑行。但 Wallride 并不会对玩家的得分有什么提高。

8.Car Plant

只有在 L.A.、Rio 和 Suburbia 才能使用出来的动作，当有车出现的时候，跳到上面，并停留一下便可完成 Car Plant。

9.Car Grab

同样是 L.A.、Rio 和 Suburbia 特有的动作，当有车出现的时候慢慢追上他们，按｛Ollie｝键，玩家就可以抓住车子，当车子走到尽头时按｛Flip｝放开车子便完成 Car Grab。

以上这些是大多数角色都可以完成的动作，在 THPS3 中，不同的角色会有各自不同的绝技，由于版面的原因只将游戏主角 Tony Hawk 的特技动作列出，希望对大家有所帮助。

Grab	
上 +Grab	Nosegrab
上＋右 +Grab	Mute
右 +Grab	Indy Nosebone
右＋下 +Grab	Judo
下 +Grab	Tailgrab
左＋下 +Grab	Stalefish
左 +Grab	Melon
左＋上 +Grab	Crossbone
上＋上 +Grab	Rocket Air
下＋下 +Grab	Air Walk

Flip	
上 +Flip	Pop Shuv-It
上＋右 +Flip	Heelflip Varial Lien
右 +Flip	Heelflip
右＋下 +Flip	Varial Heelflip
下 +Flip	FS Shuv-It
左＋下 +Flip	Varial Kickflip
左 +Flip	Kickflip
左＋上 +Flip	Kick Flip to Indy
上＋上 +Flip	Front Foot Impossible
下＋下 +Flip	360 Flip

Lip	
上 +Grind	Gymnast Plant
上＋右 +Grind	180 BS Rock N Roll
右 +Grind	Egg Plant
右＋下 +Grind	Egg Plant
下 +Grind	180 BS Rock N Roll
左 +Grind	Mute Invert
左＋上 +Grind	Hand Plant

特殊动作		
he 900	右＋下 +Grab	16000/19200
Sack Tap	上＋下 +Grab	3000/3600
FS/BS Overturn	下＋左 +Grind	

■

（文 /DSotM）



图像表现 ■■■■□　创　意 ■■■□
音乐音效 ■■■■　　动　画 ■■■■□
操　　控 ■■■■□

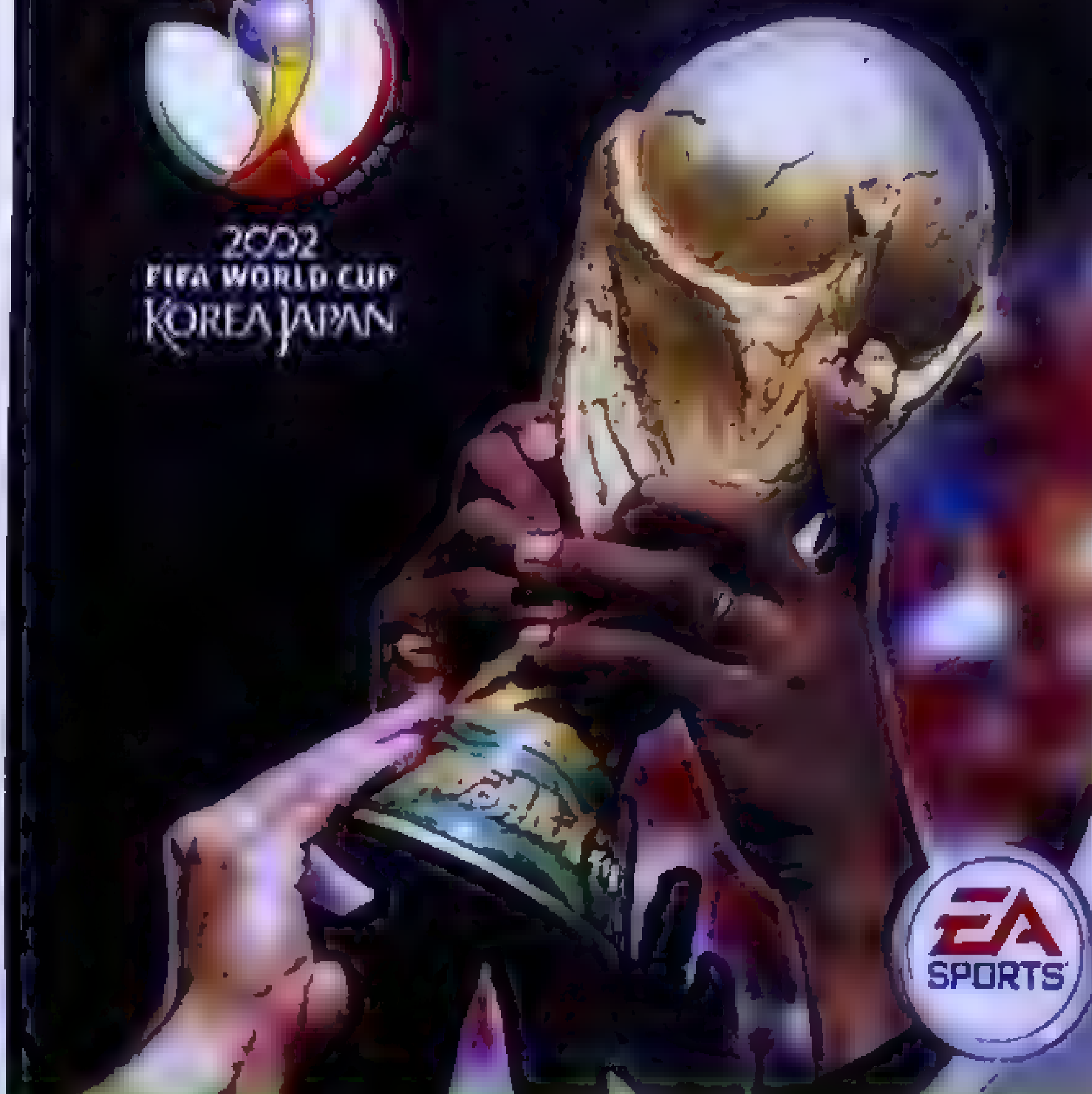
游戏名称：TONY HAWK'S PRO SKATER 3

出品公司：Gearbox/Activision	3D声效卡 DS3D
国内发行：天人互动	多人游戏：支持
发行版本：1CD / WinALL	控制方式：键盘 鼠标 摇杆
游戏类型：运动竞速［SP］	出品日期：2002 4
3D加速卡 D3D	官方网站：www.activision02.com

最低配置 PII300/64MB、16MB显存 65MB硬盘
推荐配置 PIII500/128MB 32MB显存
优　点 运动本身动感 休闲、自由的充分体现
缺　点 操作不易全面掌握，影响关卡任务的完成

THE ONLY OFFICIAL LICENSED VIDEO GAME OF THE 2002 FIFA WORLD CUP™

2002 FIFA WORLD CUP
世界杯2002







Goal! 1998年当法国攻进巴西第3粒入球的时候，全世界球迷发出了这样的欢呼！3 0！这样的比分让全世界为之沸腾。正是当年在法国举办的世界杯让我从一个准球迷变成了一个球迷；也是当年我从一个准电脑迷变成了一个电脑迷，开始投入到电脑游戏中，FIFA WORLD CUP '98则让我真正投入到了EA "FIFA"系列中，成为了一个足球游戏玩家。

4年一次的世界杯让我们苦苦等待，"FIFA WOLRD CUP"也让我们苦苦等了4年。尽管FIFA系列作品年年都有，但我们也不得不承认每一年的"FIFA"都好像是在为"WORLD CUP"热身，在今年4月终于等到了《世界杯2002》(2002 FIFA WORLD CUP，后文简称FWC2002)，我们看到了一个崭新的"FIFA"游戏。

也许很多玩家会说，EA是最擅长商业化经营的游戏公司，用一个引擎连续开发两款游戏，FWC2002一定是沿用了FIFA 2002的游戏引擎，能有什么变化。但当我们开始本次世界杯之旅的时候，我们惊奇地发现，FWC2002绝不仅仅是简单的"FIFA 2002资料篇"，FWC2002才是你所期待的真正的足球游戏。

游戏虽然继续采用FIFA 2002的引擎，但我们看到了明显的变化，游戏画面变得更加出色，明星球员的面孔决不是我们之前想象的那样，人物相貌的刻画上更加细致，更加真实。此外EA仍然继续着对实况足球的模仿，继续向游戏机作品的风格方向发展。从球场环境的设计我们可以看到"实况足球"对其深远的影响，场边飞舞的各国国旗，两只巨大的世界杯吉祥物，让我们仿佛身处在世界杯的赛场上。

在FWC2002中，EA对游戏的音效也做了很大的改变，游戏不再采用"FIFA"系列的摇滚风格，取而代之的是气势宏大的交响乐，这一点出乎所有FIFA爱好者的意料。但在现场音效的表现上，EA食言了。在游戏开发时EA曾向外界宣布，游戏现场的音效会随参赛球队的不同而有所变化，但……有时你会听到"England! England!"的呼声响彻球场，可在场下比赛的球队中我们根本找不到英格兰的身影。

在游戏结构的设计上FWC2002相对FIFA 2002来说有了更大的改变，这里将对不同级别的难度和相对的战术作简单介绍

游戏难度：

有别于以往的"FIFA"游戏，FWC2002在难度设计上更加细致，在业余级(Amateur)，专业级(Professional)和世界级(World Class)的基础上增加了初学者(Beginer)难度。对于更为细致的难度划分，需要玩家用不同的战术来应付比赛。

1. 初学者：

电脑AI几乎为"0"！玩家可以不用任何战术，完全依靠个人技术就可将对手击败，玩家可以随心所欲的在场上传、带、射。这里就不费更多的笔墨了。

2 业余级：

相比"FIFA"系列游戏中最低级难度有所加强。但掌握好技巧，玩家依然可以轻轻松松的在半场比赛中攻进对手10球以上。

攻：开球后，玩家要做的就是高速带球杀向对方半场，在对方队员集中的地方，放慢速度，观察周围的环境，作一个小范围的传球，就可以轻松突破对方的防守，射门得分。

防：由于业余级的电脑球员，他们的速度不及玩家的速度，玩家可以很容易地靠近对方控球选手，用[D]将球断下。如果对方带球冲入禁区，玩家可以让守门员出击，使可将球抢断。

3. 专业级：

从专业级开始，玩家算是真正地投入比赛了。专业级电脑的能力已经开始与玩家相同，AI也有很大的提高。

攻：个人已不再具有左右战局的能力了，不要再奢望与业余级比赛中一样，单枪匹马杀入对方禁区射门得分了，所以，玩家首先要改掉的就是在业余级养成的习惯了。

加强传球，现代足球讲究的是快速的攻防，一脚传球，这一点在FWC2002中也同样重要。特别是小范围的传球才能对对手构成威胁，才能有机会破门得分。

2过1(ONE TWO)的运用，从FIFA 2001开始，2过1出现在FIFA系列游戏中。在FWC2002中，这一特色得以保留，并增加了威力。但2过1的时机掌握现在变得更为重要了，距离越长，失误的可能性越大，在快攻中和对方门前使用2过1会得到最佳效果。

射门，在门前机会的把握是所有球队都很头疼的事情，但在FWC2002专业级的比赛中，射门并不象我们在真实的比赛中感觉那样困难，这也是"FIFA"系列游戏所欠缺的部分，射门太过容易。玩家只要突入禁区，控制好射门的力度基本就可以破门得分了。

角球是比赛的主要得分方式，有一点要注意的就是玩家在发角球的时候，不要将球传向球门附近，点球区附近才是真正的得分点。

防：抢断需要你判断出脚的瞬间，包括卡位，真正考验你的足球意识，时间要掌握的非常准确，才能干净的把球断下。

在防守对方定位球的时候，要尽量保持你所控制的队员贴近对方最靠近球门的队员。

在处理球时要果断，当球在本方半场的时候，尽量使用大脚将球破坏，不要给对手留下机会。

4. 世界级：

最高级别的对手，相对与专业级，对玩家的要求更高。

攻：首先玩家要掌握对付专业级所有的技术。

过人键[E]的运用。对于[E]键的不同使用会有不同效果。单击[E]德尼尔森式盘球；单击[W+E]脚背抹球；双击[W+E]拉球。但有一点要注意，过人的时候要注意对方防守队员的位置选择使用不同的姿势，否则很难成功。还有当静止时，按住[E]颠球，另配合方向键可做出花样繁多的颠球动作，这一点其实并不实用。

防：主要是对对手动作的判断，对铲球时机的把握。

任意球防守中，可以使用[W]键，在FWC2002中，[W]键除了加速和过人外，可以控制你的人墙跳起来"堵枪眼"！

"FIFA"系列游戏战术上存在的不足，在FWC2002中EA作了最大可能的加强，首先表现在对阵型的安排和相互制约上。

阵型

4-4-2



攻守平衡的阵型，在2000年中很长一段时间统治世界足坛，但在足球技战术发展的今天，4-4-2阵型似乎显得有些过时。注意游戏终究是游戏，在FWC2002中，4-4-2阵型的防守能力表现得中规中举，只是在进攻时会显得有些疲软，面对对手采用5-3-2的防守阵型时表现得更为明显。



为弥补4-4-2阵型的不足，可以对具体的位置作细微的调整4-1-2-1-2.

或者4-3-3

在这两个阵型中，可以增加球队进攻的力量，在对手是3-5-2的时候，可以取得很好的效果。

5-3-2

绝对的防守阵型，当对手的实力比自己强或是当自己比分领先的时候，可以使用此阵型。5-3-2阵型最大的缺陷是中场力量不足，在对3-5-2阵型的对手时，经常会被对手压缩在半场，这时玩家可以将阵型调整为4-5-1，一来可以弥补中场的不足，二来也不会削减防守的力量，伺机反击。

三种4-5-1阵型

3-5-2

世界足球的潮流，解放2个后场防守队员，增加中场的力量，另外3-5-2阵型的变化性也非常强，是玩家首选阵型。3-5-2阵型最大的缺点就是对边路的防守和对手在两肋传中球的防守上有所欠缺。

这些阵型的强弱都是相对的，只有当双方水平相当的时候才会有所表现。毕竟FWC2002仅仅是一款游戏，而不是真实的比赛，所以，对玩家的要求相对于阵型的要求要高很多。玩家需根据场上的变化，不断改变自己的战术，才能获得比赛的胜利。

"FIFA"系列游戏在经历了1999，2000，2001和2002的热身后，为玩家带来了真正的足球游戏FWC2002，希望能够将更多的足球游戏爱好者拉回到FIFA阵营。尽管我们不得不承认在与实况足球系列的较量中，FIFA系列游戏处在了下风，但我们也不得不承认，FIFA游戏绝对是电脑上最好的足球游戏。■

(文/Kurdt)

SPORTS ASCARON LINE

快乐足球2002

ANSTOSS action



2002年——足球年，中国足球冲出了亚洲，并准备力争在小组赛中出线，打入16强。中国足球终于等到了这一天。

任何事情的发展都是和时局紧密联系的，游戏业也不例外。预计在世界杯开赛期间的足球游戏就有近10款之多，玩家们将不得不面临前所未有的、眼花缭乱的众多足球游戏！对这些游戏来讲，每一款都有各自的特色。最近，笔者见到名为《快乐足球2002》（Anstoss Action）的一款作品。谈到这款游戏中文名称的由来，代理公司正是取自国家队主教练米卢同志所倡导的"快乐足球2002"。目前游戏正在进行最后的汉化和测试工作，在世界杯期间将正式与玩家见面。

《快乐足球2002》是德国一家专门制作体育游戏的公司ASCARON研发的，游戏本身亮点很多，可以说是一款较有新意的足球游戏。

首先，游戏非常详细的表现了欧洲及世界范围内的足球赛事，包含了2002年世界范围内的62只国家足球队，并含盖了11个国家的联赛、36个国家的联赛，以及欧洲杯和世界杯的赛事，涉及上百家知名俱乐部，真实球员数万人，可以堪称"2002足球年鉴"了。

其次，游戏在细节表现方面做的很优秀。例如每位球员都有自己的特殊技能，有的速度快、有的头球好、有的意识出众等等。游戏中将所有技能都用小图标表示：速度快就会在球员后面加一匹马，头球好就在球员头上有一颗足球，其他特点也有相应的图标，共10余种技能，这样让球员的特点一目了然，方便玩家调兵遣将。游戏在比赛设定方面也很详细，不仅仅有难度、比赛时间等等选项，还加入了体育场馆、天气、以及草坪样式和积水深浅等控制选项，玩家可以在不同条件下感受比赛的乐趣。在比赛正式开始之前，玩家先要设定好自己球队的球风，是密集防守，还是防守反击，或是孤注一掷进攻，这也决定了场上球员的表现。游戏还设定了有场比赛的身体对抗程度，你可以选择粗野、合理和小心等等，通过设定这一选项，可以保证自己的球员不受意外的伤害；另外，值得一提的是，体育运动是没有国界的，和平是体育运动的主旨，《快乐足球2002》游戏在这方面表现得很好，最典型的例子就是将游戏中的南北朝鲜实现了统一，称其为朝鲜联队，队旗使用整个朝鲜地图加两片橄榄叶，真正体现了体育运动的魅力。

相对于上面提到的游戏细节、图标等等设定，可能玩家更关心游戏中的球员AI以及动作系统。此款游戏可以说结合了传统PC动作足球（FIFA）和PS足球游戏经典（实况足球）的优点，将球员技术和球队战术结合到了一起。队友的配合，战术的应用显得十分重要，对手的大门没那么容易被简单的三传两递之后的射门打破，实战中对不同对手要用不同的战术，必要时"死缠烂打"和"铁桶防守"都是很有效的战术；打防守反击时要重用速度快的球员，打阵地战则需要讲究配合和意识，每一位球员都有其特点，就看你怎么运用了。总之，喜爱动作足球的玩家会轻松上手并快速掌握游戏的技巧，但想要率领自己的球队夺得欧洲冠军杯甚至世界杯可不是件容易的事！

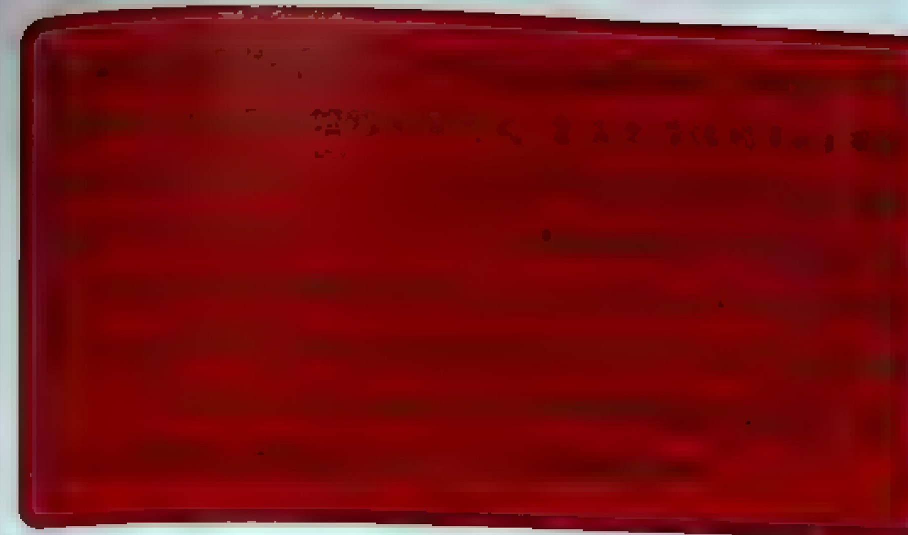
最后谈到《快乐足球2002》的汉化问题，据代理公司宣布游戏将在大陆地区发布游戏的完全汉化版本，包括人名、队名、教练名等等，使之成为第一款完全中文版的动作足球大作。目前具体的汉化工作还在紧张进行当中，正式版本推出之前我们还不能完全了解到游戏最终的汉化效果和稳定性，相信凭借该公司曾对《冠军足球经理》进行完全中文化的制作功底，《快乐足球2002》中文版最终的效果应该还是可以令人满意的。

总之，这款游戏还是很值得玩家们期待的。游戏不仅包含详尽的足球比赛，同时也是中国足协独家授权的作品，另外据悉，游戏还为广大游戏玩家和球迷准备了国家队全家福和签名足球等奖品，《快乐足球2002》将使玩家们在2002世界杯年中尽情享受足球的快乐。■

（文/Aladdin）

名称 Anstoss Action 类型
制作 ASCARON 代理
上市 2002 版本
B





走马观花ATi









在加拿大多伦多市的马汉姆区（Markham）几乎集中了大部分世界知名IT厂商的总部或分公司，这其中包括惠普、康柏、IBM和我们今天要走访的主角——加拿大图形芯片制造商ATI（另一家著名的加拿大图形芯片制造商Matrox在Montreal法语区）。

每一家厂商都拥有属于自己的漂亮大楼，其中以财大气粗的IBM公司最为气派，占地面积当然也最大。而作为世界上重要的图形芯片供应商之一ATI由于此前的旧楼已无法容纳越来越多的员工人数，因此去年开始在旧楼旁边建造该区域内仅次于IBM规模的新楼。月前，本文作者有幸受邀参观了新落成的大楼，下面就请您和我一道，走马观花探访ATI吧。

图-01、图-02　您一定感到奇怪，我们首先给大家看的居然是这3扇小门？这是ATI新办公楼地下停车场的入口。每天ATI公司总部多达2千～3千的员工都必须通过此门进入公司停车场，虽然这3扇小门看起来是相当的不起眼，但它却是马汉姆区所有IT大厦中唯一的全地下室停车场哦。

图-03　这就是ATI新落成的办公大楼，它采用带有明显北美式风格的布局——低层建筑，占地面积者大。在北美，除了商业中心（例如纽约曼哈顿岛）拥有高楼林立的建筑——每座都高达数十甚至上百层之外，其它非商业中心区域的所有民用住房、商场，甚至于公司都喜欢用低层建筑，这与国内风格截然不同。至于个中原因，想来是因为北美地广人稀，所以建筑师都比较习惯于横向发展吧。事实上，由于北美建筑多采用组装式设计，横向布局也使得建筑物可以在尽可能短的时间内完工。

好了，现在言归正传。ATI新楼采用全落地窗式设计，这使得它在阳光下显得特别耀眼。墨蓝色的玻璃看起来使原本规模就不小的建筑显得愈加庞大。办公楼正前方高悬加拿大国旗与ATI公司旗。据介绍，ATI新楼前后两面的外观设计完全一致，也就是说，您从后面观察大楼，看到的样子和从前面看是一模一样的。

图-04　为了确保安全，ATI在大楼首层设置了严密的保安人员，所有进入ATI的非工作人员都需要在总台登记并领取一张参观通行证方可游览公司，否则可能会被保全人员赶出去哦。

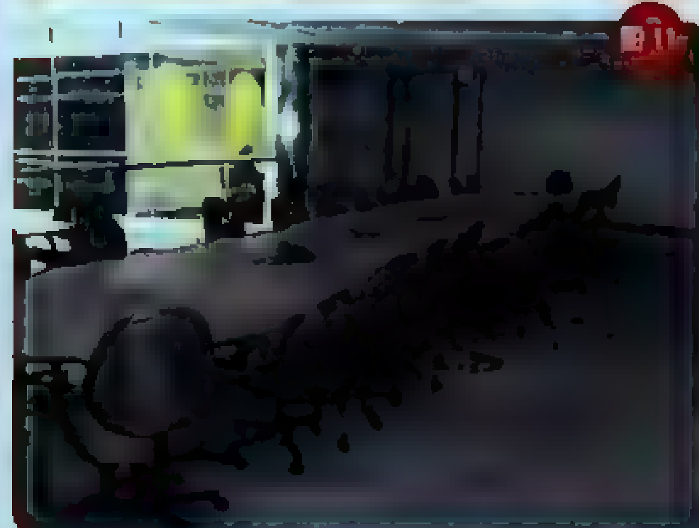
图-05　果然是新落成的大楼，一层总台接待处的公司LOGO都没有贴完全。















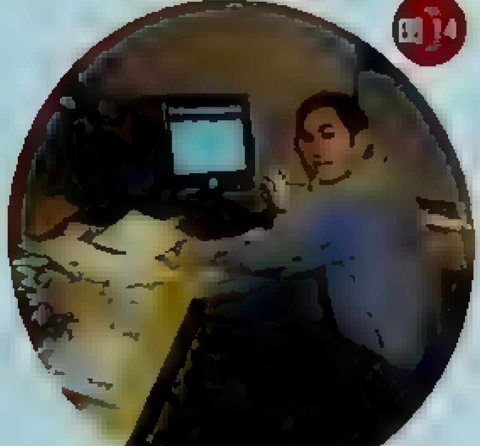


图-06　新楼大厅内的喷水池，笔者参观时这里尚未蓄水。

图-07、图-08

大楼内部采用清一色的开放式玻璃分隔装修，显得相当明亮而富丽堂皇。据介绍，内部建筑构架也是全对称设计，有很大一部分房间被当作会议室使用。

1楼还有一间员工健身房，可惜还没有装修好，暂时无法参观。2楼是商务层，所有的销售及市场人员都集中在此——包括ATI的掌门人KY Ho（何国源）先生也在这一层办公。3楼与4楼属于工程部员工使用，包括芯片开发小组。

新楼顶部是全玻璃式封顶，想像一下，在加拿大寒冷的冬季，漫天大雪覆盖之下，景色一定会更美。

图-09　员工食堂的设计简洁明快，陈设质朴，但却可以容纳相当数量的人同时就餐。

图-10　开放式的工作空间，每个员工通过隔断而拥有属于自己的办公环境，既互不影响，又方便交流与合作。不过笔者实在不习惯北美企业办公楼内昏暗的内部灯光——总让我昏昏欲睡——不过老外却认为这样的色调是最让人舒服的。

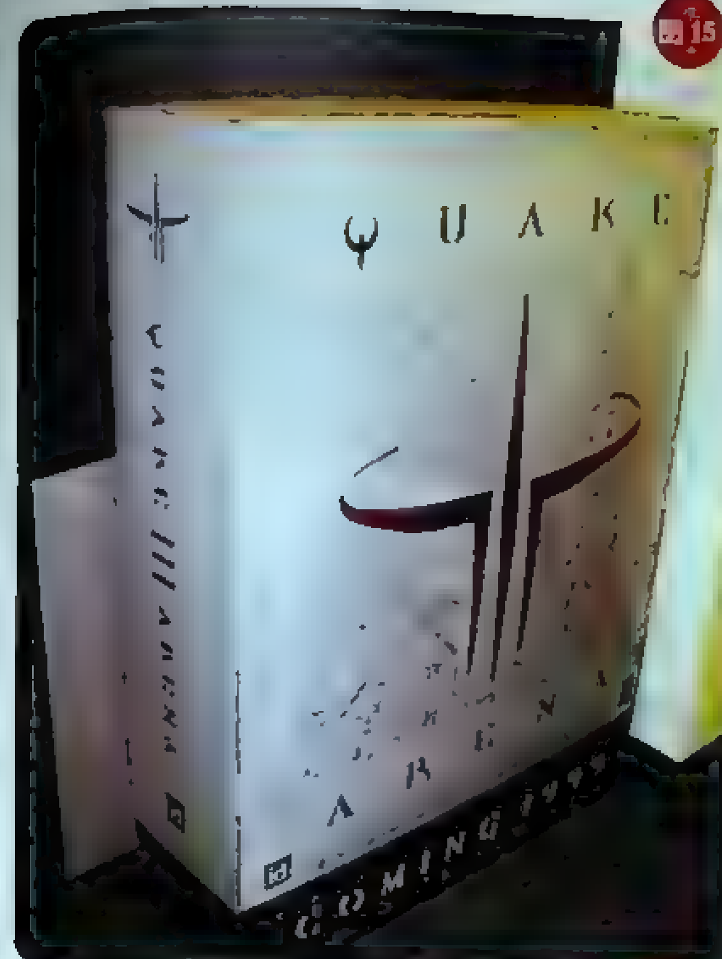
图-11　一间规模比较大的内部会议室，简单的一张大桌子，数十把椅子与速写板。新办公楼大约有8~10间这样的大规模会议室，其它小会议会则一般只能容纳3~5人。

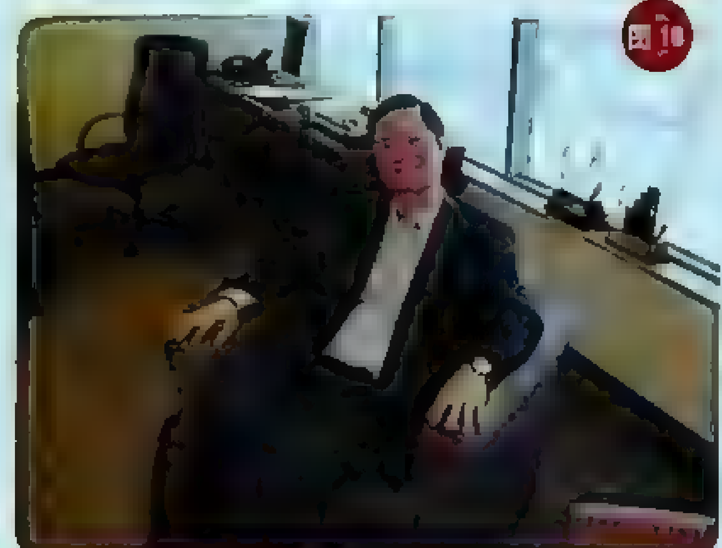
图-12　笔者在ATI的老朋友——销售经理Raymond. Ho——又一位华裔人士，他挑选了一个靠窗位置，所以采光明显比其他办公位置好很多。

图-13　坐着的这位帅气的小伙子可是颇有身份，他在ATI的主要工作就是制定产品价格，并根据市场环境和竞争对手的产品情况不断调整ATI系列的价位（旁立为本文作者）。

图-14　Kenny是刚加入ATI不久的产品工程师，原先是国内联想的资深工程师，他曾作过联想某型号PC的电视广告，有些朋友或许还有印象吧。

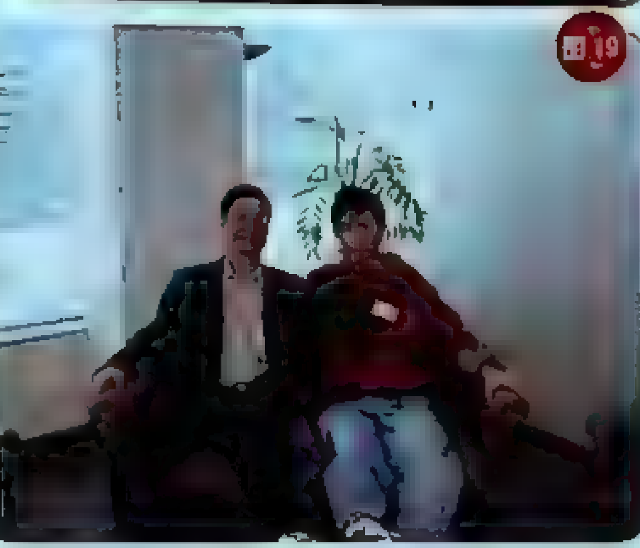
图-15　在ATI大厦2楼的走道，我们发现了一样很有意思的东西——比真人还高的一只QUAKE3包装盒。陪同笔者参观ATI的销售经理Raymond也不知这个奇怪的东东从哪里来，做什么用，我猜想可能是id Software作为新楼建成的礼物送给ATI的？不知这个包装盒里到底装的是些什么——一张比人还大的CD-ROM，还是一个QUAKE3的1:1真人模型——就是想想都让人流水口呀。













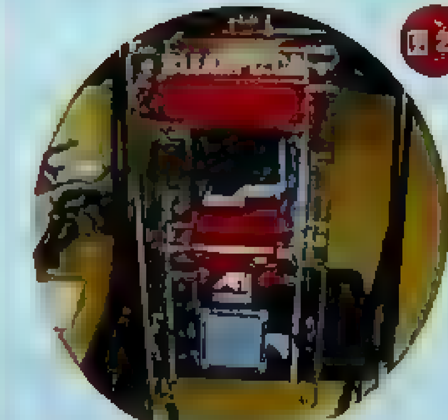








图-16、图-17　2层休息厅，这里有自动售卖机，也为员工提供免费的咖啡。

图-18、图-19　很高兴能再次与ATI的CEO何国源先生见面。KY当天正忙得不可开交，他表示刚刚从欧洲回来，对于ATI与Hercules（大力神）合作之后，其产品在欧洲市场的表现相当满意。同时KY先生向我讲述了目前ATI高中低档产品的具体策略。

低档市场，全面由Radeon VE接手，中档则由Radeon 7500系列负责，而高端市场则交给Radeon 8500去占领。

KY表示，新一代产品R300将在今年夏季登场，RV250则预计在6月份的台北电脑展上露面，界时ATI的市场策略将进一步明确。而新产品的出现，可能使Radeon 8500全面为RV250让路，RV250将会有低频与高频两种版本，但在功能与特性支持上将与Radeon 8500全兼容，新的RV250也将全面支持微软DirectX 8.1，而R300的发布日期则可能会抢在NVIDIA的NV30出台之前。

KY还表示，R300将有可能是ATI第一次完完全全从技术构架层面上领先于NVIDIA的产品。同时何先生也谈了一些自己对NVIDIA的看法，除了有关NVIDIA芯片出货价大幅度下调外，NVIDIA现在有一款称之为NV21的产品，但到真正发布时名称可能会确定为NV31，至于这个奇怪的NV21到底是款什么样的产品，KY没有进一步说明。

图-20、图-21、图-22

我们参观的最后一站是ATI的演示设计室，或者说是ATI形象设计小组。这个小组专门负责为ATI在各类PC大展或其他场合设计演示用的Demo片断。不过今天我们并没有看到什么新Demo画面，可是看到了该小组的一套娱乐设计产品——全ATI风格的红色PC。主板是红色的，CD-ROM与软驱是红色的，电源是红色的，甚至连Power键也是红色的，只可惜小组成员还没来得及定做红色的ATI显卡，他们表示这款PC的颜色全是纯手工喷漆喷上去的。

图-23　演示设计小组摆放在工作室里的纯数字监视器，相信这是很多玩家梦寐以求的东西呀，呵呵。

图-24　离开ATI新楼前，让我们从侧面对比一下新旧两座大厦，远处即为ATI旧址，目前旧楼里仅供ATI软件与驱动开发小组、样品生产线及制造人员继续使用。不知道读者您更喜欢哪一座楼的建筑风格呢？

后记：由于ATI新楼的内部装修还没有完全竣工，所以实际上笔者的参观并不尽兴，除了空气中弥漫着的工程胶水和泥土味之外，很多更有趣的内容未及向您报道。希望下次能选择一个漫天白雪的冬日再访ATI，那时我一定向大家报道更多更好的新闻和资讯。■

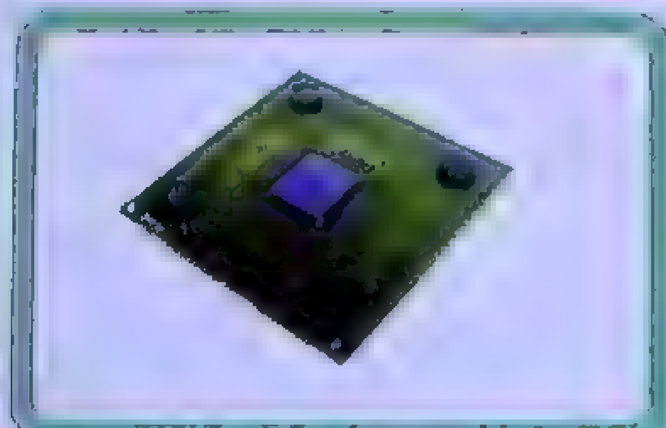
文/DDND　编辑/Chance

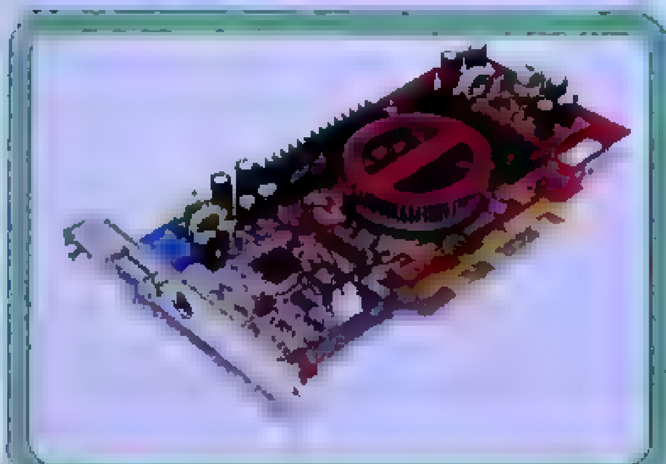
DIY 入门级工作站

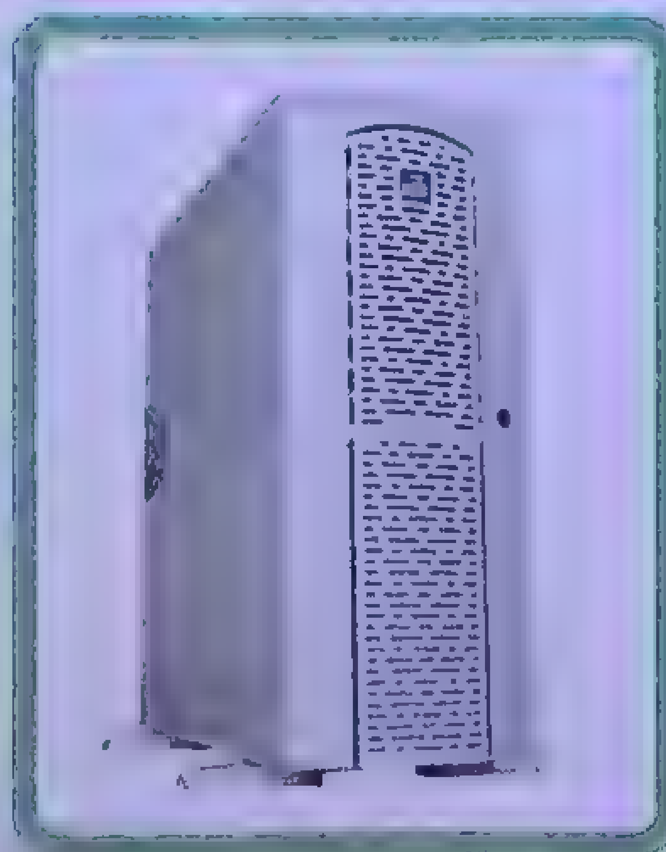
双 Athlon MP 处理器、Quadro DCC 显示卡、1GB 内存……这几乎是每个图形玩家最理想的配置。不过只要想想，仅一颗 Athlon MP 处理器就要 2 千多元，还没算上最为夸张的 Qaudro DCC 显示卡——它 1 万 5 千元的售价，就足以让绝大部分人听了之后都乖乖地把脖子缩回去。不过不要紧，我们下面就为您推荐一套面向图形发烧友的“超级 DIY”配置，在保证速度与稳定性的同时，更可以为你节省大把的银子。

基本平台采用双 Athlon XP 与 AMD 自家芯片组 760MPX 的可靠组合方式。这可以说是目前双 Athlon XP CPU 平台中，速度性能最高的选择了。

对于图形领域，不论您是 3D 动画爱好者，还是平面制作人士，内存永远是越大越好。考虑到目前市场上 DDR 内存价格较高，因此配置 512MB 已经是最低限度。内存要挑选能长期稳定工作的颗粒，我们选择 Kingston 品牌内存。







由于 IDE RAID 技术相对于 SCSI 而言，在稳定性方面还不够成熟，我们选择了配置两块“酷鱼Ⅳ”硬盘的方案。酷鱼Ⅳ的速度与稳定性表现都很不错，您可以用一块硬盘存储系统文件，另一块用来存储临时文件与交换文件。这样在速度与可靠性方面都能有所提高，而且系统成本也会大大降低。

需要注意的是，由于 AMD 最新的 760MPX 双处理器芯片组南桥 USB1.1 接口有兼容性问题，因此主板一般都会附送一片 USB 2.0 接口卡，相当划算。

关键的图形处理部分，我们选用耕升上市不久的钛极 220。这款带有“神奇跳线”的 GeForce3 Ti200 显卡，可以通过“神奇跳线”转换，摇身一变为价值数万元的 Quadro DCC 专业图形卡。Quadro DCC 在 3DSMAX4 等专业软件中，能够硬件支持包括 Vertex Shader(顶点阴影)和 Pixel Shader(象素阴影)等在内的众多特效，渲染速度极快，这是其它任何一片显卡都不具备的特点。因此钛极 220 可以说是目前最经济，效能最高的专业图形卡选择。目前上市的版本包括使用钰创 3.5 纳秒 64MB DDR 显存和 128MB 版本两款。如果您处理的图形很大，则选择后一款更加适合运行 3D 制作类的专业软件。

既然是面向图形发烧友，当然不能在显示器上省钱，不然辛辛苦苦做出来的作品在自己机器上和在其它电脑上显示的效果不一样，那最痛苦的事情莫过于此了。DELL P991 是 SONY 直接给戴尔 OEM 的产品，基本性能参数与 SONY 专业系列的 G400 相同。P991 采用特丽珑纯平 19 英寸显象管，0.24mm 点距，230MHz 带宽，最高分辨率 1600×1200@85Hz(1024×768 象素下，刷新率可达 132Hz)，与 SONY G400 一样是一款高端大屏幕专业显示器。由于 DELL P991 的价格目前仅 5 千元左右，比索尼自有品牌产品便宜太多，而性能却没什么变化，因此一直很受专业玩家青睐。需要注意的是，这款显示器的摆放位置一定要正南正北，否则会出现因为地磁而带来的轻微偏色现象。

处理大量的图形和视频工作，配备一台刻录机是必不可少的，而且最近高速刻录机价格越来越便宜。有了它，花几分钟制作一张光盘随身携带，进行大文件移动与备份都会更加方便。有需要欣赏 DVD 电影的朋友可以考虑再配一部 DVD 光驱。

其它至于键盘鼠标等就不用多说了，主要看个人手感而定。

最后机箱的选择上要注意一下。由于 AMD Athlon XP 处理器发热量非常大，所以选择一款通风散热良好，而且用料考究的机箱就必不可少。联志霸王龙 8 号是专为个人工作站设计的一款机箱，无论散热结构上还是扩展性能上都有独到之处。它内部最多可安装 3 个大散热风扇，从而形成良好的空气对流，这样即时在炎炎夏日也不必担心“死机”！

这套 DIY 图形工作站如果采用正宗 AMD Athlon MP 处理器配合 ELSA QuadroDCC 显卡，仅此两项就要吃掉你 2 万元以上。而靠着 DIY 精神，我们现在一下就省去近 1 万 2 千元，得到的是几乎同样表现的专业图形性能，爽！

CPU：AMD Athlon XP 1800x2(1,100 元x2)
主板：泰安 Tiger MPX-S2466(2,500 元)
内存：Kingston DDR333 256MBx2(1,200 元)
硬盘：希捷酷鱼Ⅳ 40GBx2(1,500 元)
显卡：耕升钛极 220(1,280 元)
显示器：DELL P991(5,000 元)
光驱：SONY 24 速刻录机(900 元)
软驱：SONY 1.44MB(110 元)
机箱：联志霸王龙尊贵 8 号+350W 电源(900 元)
声卡：集成
音箱：普通木质(100 元)
键盘：普通(100 元)
总价格：16,000 元

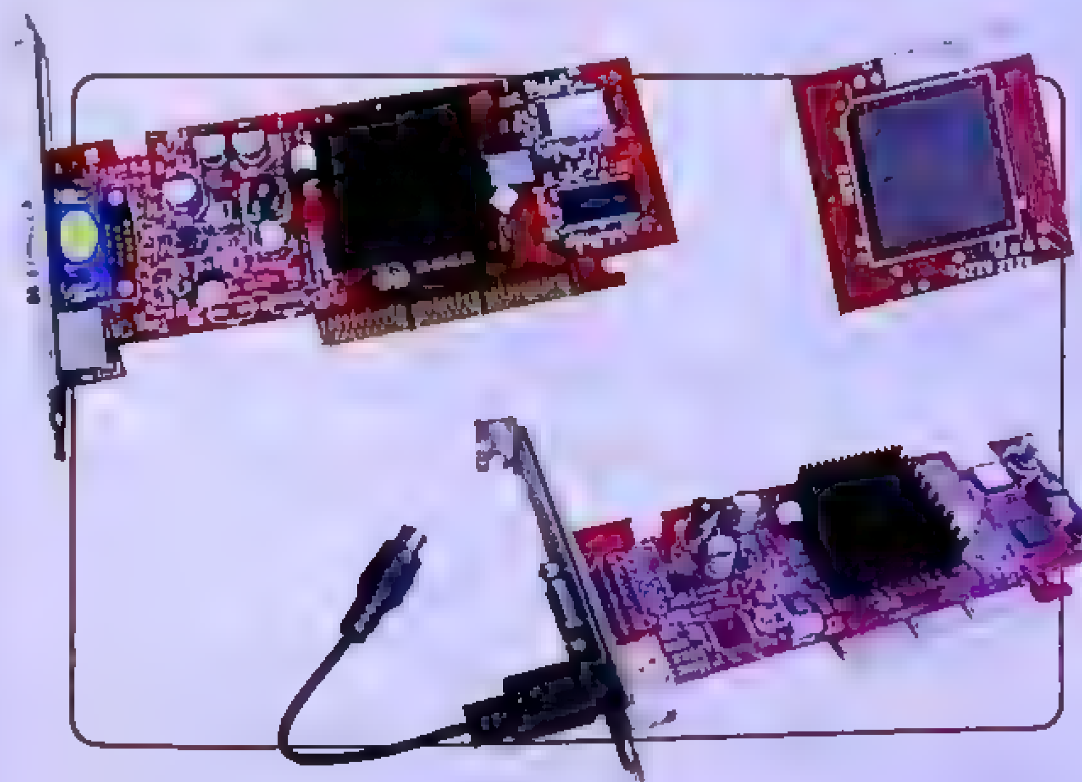
GeForce4 MX440 选购经验点滴

半年一次的产品升级似乎已经成为 NVIDIA 制定的业界新“摩尔定律”。从 GeForce3 到 GeForce3 Ti，再到现在的 GeForce4，也不过仅仅用了 1 年多一点的时间。最后弄得我们的眼睛似乎都有些眼花缭乱。

话归正题，高端 GeForce4 Ti 显卡是每个人都想要拥有的，超酷的外形和完美的 3D 效果是发烧友追求的目标。但 Ti 系列动辄 3 千到 4 千元的售价使大部分玩家在它面前却步。而相对低廉实惠的 GeForce4 MX 才是更多用户真正的选择对象。

GeForce4 MX 性能较前代产品 GeForce2 MX 有质的飞跃，性能非常强劲。GeForce4 MX420 以原来 GeForce2 MX200 的价格，提供与 GeForce2 Ti(GTS Pro)相近的性能，它是目前低端显卡用户一个很不错的选择。TNT2 这次是真的应该退役了。而 GeForce4 MX440 则以目前 GeForce2 Ti 的价格和近似 GeFore3 Ti200 的性能赢得了主流玩家的芳心。而 GeForce4 MX460 在超频后，性能则直逼 GeForce3 Ti500。

看到这些便宜又大碗的好东东，你还不心动吗？下面我们就为要购买或想了解 GeForce4 MX 的用户介绍一些 GeForce4 MX 显卡的选购技巧。



1、看 PCB

对于显卡的 PCB 而言，由于众多厂商都要在第一时间抢先发布代号 NV17 的 GeForce4 MX 产品，所以即使以前喜欢自己设计显卡 PCB 的耕升、华硕等厂商也都没有发布自己的非公板产品。当然，要自行设计显卡 PCB 需要非常强大的技术研发实力，这样经厂家个别改进后的显卡，其超频能力和其他性能都有一定提升。所以最后能推出非公板显卡的厂商并不多。

目前上市的 GeForce4 MX 系列显卡，都采用 NVIDIA 公板设计，布线设计方面的差别并不大。需要注意的是，在 GeForce4 MX 上出现了以前 Matrox 才使用过的非常长的 D-SUB 接口。它和以前较短的 D-SUB 接口只是在外形上略有不同，显示品质上没有任何差异，只是在输出接口上的走线有所区别而已。有些奸商喜欢用这一点来迷惑用户，以此作为向上加价的理由，您可千万不要被他们迷惑了。

2、看显存

依照 NVIDIA 的技术规范设计，GeForce4 MX420 应该采用 64MB 的 5.5 纳秒 SDRAM 显存，GeFroce4 MX440 采用 5 纳秒 DDR SDRAM 显存，GeFroce4 MX460 采用 3.3 纳秒的 DDR SDRAM 显存。

显存速度对于显卡超频性能影响非常大。关于 GeForce4 MX420 似乎我们没什么好说的。而象耕升等厂商推出的 GeForce4 MX440 显卡都采用了超出 NVIDIA 原先设计要求的 4 纳秒显存，因此超频能力也相应得到提高。MX440 大多采用 TSOB 封装形式的显存，在这方面钰创显存超频能力最强，而三星次之。

至于 GeForce4 MX460 显存的超频性能就更显重要。目前 MX460 都采用 MicroBGA 封装形式的显存，工作频率 550MHz。由于现在只有三星一家能量产这种封装的显存，所以影响 MX460 显存超频能力的主要还是 PCB 设计。华硕、耕升这样的一线大厂产品一般通过 PCB 设计而对显存优化较好，可超度较高，能使得显卡性能尽情发挥。

3、看元件

由于采用先进的 0.15 微米工艺生产，GeForce4 MX 的供电部分也显得比 GeForce2 Ti 要简洁许多。NVIDIA 公板显卡上都采用了高质量铝电容。目前大多数 NV17 显卡也都依照 NVIDIA 的公板要求采用铝电容。但有些厂商在其 NV17 显卡上也配备了电解电容。这里不得不说的是，电解电容在电器特性上和铝电容不同，所有我们不好简单比较谁优谁劣。以前华硕、耕升等大厂采用电解电容的 GeForce3 Ti200 显卡反而超频性能比较好，说明板卡表现最终仍和显卡厂商设计实力有不小关系。

4、看散热

采用 0.15 微木工艺生产，使得 GeForce4 MX 显卡的发热量大大降低。在代号 NV17S 的 GeForce4 MX420 显示卡上，按 NVIDIA 规范设计，是不需要配备散热风扇，只需一个散热片就可以搞定，因此工作起来非常安静。

但是在 GeForce4 MX440 和 GeForce4 MX460 显卡上就不同了。由于这两块显卡天生就是用来超频的，所以许多 GeForce4 MX440 和 GeForce4 MX460 显卡都配有非常强劲的风扇。但如果你比较讨厌噪音，市场上也有一些 GeForce4 MX440 显示卡不配备散热风扇，但核心超频可能就比有风扇的差一些。

GeForce4 MX460 在超频后性能直超 Ti500，所以我们用 GeForce4 MX460 就更要注意散热。比如说耕升的 GeForce4 MX460 就采用非常高效的涡轮风扇，散热片数特别多，散热效果比不一些中看不中用的风扇好很多。

5、看功能

对于 GeForce4 MX440 和 GeForce4 MX460 来说是非常有文章可做的，因为其中集成了许多 NVIDIA 显卡此前没有的新功能——比如说 nVIEW。只要显卡厂商做上第二个 D-SUB 输出接口，它们就都可以支持第二台显示器，玩双头非常灵活。而且现在的 GeForce4 MX 显卡芯片中都集成了 TV-Out 功能，可以说现在的 GeForce4 MX 显卡都配备了此功能。

另外，提供视频采集功能的显卡也非常受视频爱好者的关注。它用一颗飞利浦视频编辑芯片来实现视频输入输出，但价格上要较不带此功能的同类 GeForce4 MX 贵上 2 百元左右。

6、看价格

目前 GeForce4 MX 系列显示卡上市时间还不久，但价格却非常可人。对于 GeForce4 MX420，大多维持在 5 百到 6 百元左右。作为面向低端市场的 GeForce4 MX420 我们大可不必去考虑它的超频性能如何了，稳定的工作更为重要。

GeForce4 MX440 显卡是目前市场上最常见的，到现在已有十来家品牌的 440 显卡在销售。需要注意的是，MX440 有 5 纳秒显存和 4 纳秒显存之分，价格上也有大约百元的差距，而二者的超频能力更是不可同日而语，请大家慎重考虑。其中最多见的是 4 纳秒版本的耕升火狐 MX440。采用 4 纳秒显存，一般能超到 500MHz 以上，而一些 5 纳秒 MX440 连 450MHz 都很难上。

接下来是 GeForce4 MX460，虽然它的性能非常好，但价格似乎还有些贵，但相对 GeForce3 Ti500 还是便宜了很多，一般在千元以上。

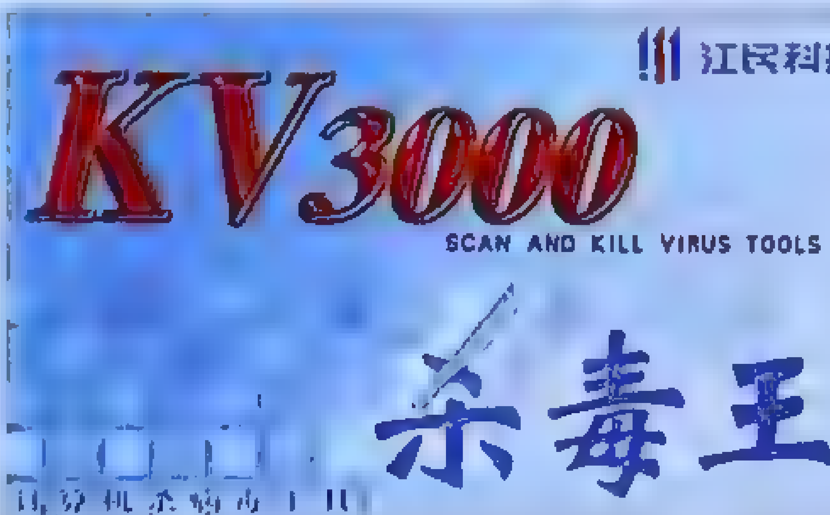


KV3000 杀毒王

《KV3000 杀毒王》单机版是国内顶尖反病毒公司江民科技广聚杀毒界权威专家与程序员，历时 1 年之久开发的新一代杀毒工具。江民的软件工程师们独创领先世界的“比特动态滤毒技术”，在处理网络病毒方面表现优秀，能够对网络时代最猖獗、危害最大的邮件病毒和恶意网页进行“前杀处理”，为用户上网提供了最坚实的安全保障。

[比特动态滤毒]

特点一.前杀邮件病毒。目前国内外的反病毒软件厂商多采用“邮件代理服务器”的方式来清除邮件病毒。邮件嵌入式技术和邮件病毒隔离技术为此类处理方式的典型代表。邮件代理服务器虽然对已知邮件病毒可以起到一定查杀作用，但对系统却容易造成过大的资源浪费，而且使接收邮件速度变慢，影响邮件正常发送。同时，由于邮件代理服务器方式是用虚拟工作站先行替客户端来接收邮件，需要修改用户账号设置，过程复杂繁琐，需要时刻紧跟邮件客户端升级而不断升级，否则很容易造成系统不稳定与冲突。邮件代理服务器适应的邮件客户端种类少，大都是 Foxmail 和 Outlook 等常见客户端，其他邮件客户端则无法进行病毒查杀。



KV3000 杀毒王的“比特动态滤毒”则完全避开邮件代理服务器的种种弱点，能够在邮件传送网络与计算机接口处建起实时监测网，从最底层过滤邮件数据包，在含有病毒的邮件没到达机器硬盘前的内存阶段即查杀。该技术因为不必模拟邮件客户端的接收邮件程序，而完全脱离邮件客户端之外，所以根本不受邮件客户端影响，可以适应任何一种邮件客户端软件，完全克服了因需要匹配邮件客户端而可能出现的兼容性问题。

同时，“比特动态滤毒技术” 还可以清除隐藏在邮件附件压缩文件中的病毒，能查杀目前流行的加密型邮件病毒及其变种。

特点二.恶意网页前杀。恶意网页往往利用用户上网浏览之际，对计算机注册表进行修改，达到修改默认上网首页的目的，有时还会对正常的系统文件造成严重伤害。由于恶意网页破坏行为变化多、影响范围广、数量增长迅速，已成为仅次于邮件病毒的最大网络危险。

KV3000 处理恶意网页的原理为通过对目前网络上所有造成危害的网页源程序进行分析，提取其中有害部分，加入到防毒软件的病毒特征库中，在网页下载到硬盘之前对其代码实时过滤分析，滤除有害部分，保留原有内容。

特点三.注册表监视，防范未知木马。木马程序是一种危害非常大的网络泄密工具，它能对计算机系统造成严重破坏，对用户数据安全构成直接威胁。木马程序驻留用户电脑后可以监视您的一举一动，窃取信用卡账号、QQ 密码、重要资料、游戏分值和上网帐号等电脑数据，甚至远程控制用户计算机。

《KV3000 杀毒王》能够对国内外流行的上千种木马进行有效防范和查杀，清除各类潜伏木马，减少用户信息失窃危险。同时，杀毒王能够通过监测注册表达到防范未知木马的作用。杀毒王对注册表中重要信息进行监控，如果木马程序有修改注册表动作会自动报警，从而大大加强用户对未知木马的防范能力。

[网络四大名捕]

KV3000 杀毒王独具网络四大名捕。

“安全邮差”可以提前获知邮件内容，动态过滤来往数据包，杀毒后才交给邮件客户端接收，带毒邮件无法进入用户电脑硬盘，危险被排除在电脑系统之外。它适合任意邮件客户端，对所有邮箱格式文件都能安全处理，稳定高效。

“网际巡警”可以提前获知网页内容，动态过滤网页数据包，清除网页恶意代码，使之无法写入硬盘，从而无法对用户注册表进行修改。自动注册表恢复功能可以轻松修正被恶意网页修改过的注册表。有了它的保护，您尽可在互联网中尽情浏览，不必担心恶意网页的破坏。

“反黑先锋”为用户电脑上网构筑严密的网络边防站。它可以在黑客发动攻击前，拦截攻击数据包，使对方无法对用户构成威胁。根据网络安全需要设置不同安全级别，满足不同层次的防黑需要，用户可任意选择最适合自己的安全级别。

“除马神探”专门针对木马设计，能够消除各种常见潜伏木马，大大减少用户可能遇到的重要资料、QQ 密码、信用卡帐号丢失的机率。除马神探可以监视注册表，通过注册表监控结合木马行为判断发现未知木马，报告用户注意。

[杀毒独孤九剑]

除了网络四大名捕之外，“杀毒王”还具有独门“独孤九剑”。

第一式，邮件滤毒。提前过滤清除邮件病毒，将电子邮件病毒查杀在内存处理阶段。

第二式，网页滤毒。提前过滤清除恶意网页，将恶意网页病毒查杀在内存处理阶段。

第三式 邮箱杀毒。兼容所有邮件客户端，包括 Foxmail、Outlook 和 Netscape 等系统，清除各种邮箱文件病毒，杀毒前进行邮件备份。

第四式 内存杀毒。在 Windows 环境下可实现彻底清除“中国一号”、“坏透了”、“红色代码”和“冰河”等蠕虫或木马病毒。

第五式.深层杀毒。能够查杀常见的 ZIP、ARJ、RAR、CAB 和 LZH 等十多种压缩带毒文件，识别多种可执行程序的压缩格式，令隐藏在深层的病毒也原形毕露。

第六式 硬盘救护。强大的硬盘数据救护和灾难修复功能可以维护修复遭病毒破坏的硬盘，找回重要数据。

第七式 防患未然。首创神经网络敏感系统，智能广谱法和虚拟查毒可识别 90% 以上的未知宏病毒、引导区病毒、邮件脚本病毒、网页有害代码和 VBS 病毒生产机等病毒。

第八式.拦截黑客。互联网防火墙时刻监视来自局域网和互联网上黑客的非法扫描，阻止黑客、木马程序和恶意代码入侵，保护上网安全。

第九式.缉毒 6 万。KV3000 可以查杀全球主流病毒库的 6 万余种病毒，彻底查杀国内外流行的 DOS/Windows 病毒、宏病毒、蠕虫病毒、黑客工具、木马程序、网络炸弹、恶意代码和网页病毒等。

本月资讯速递

2001 年十佳国产软件评选揭晓

由国内最大的软件销售连锁组织——北京连邦软件股份有限公司主办、华旗资讯赞助的“爱国者移动存储杯”2001 年度十佳国产软件评选活动于近日结束，10 款优秀的国产软件闪亮登场。

获此殊荣的产品是

电脑报配套光盘（电脑报社）
大富翁 5（北京晶合时代软件技术有限公司）
红旗 LINUX（北京中科红旗软件技术有限公司）
豪杰超级解霸（北京世纪豪杰计算机技术有限公司）
KV3000（北京江民新科技术有限公司）
开天辟地（北京金洪恩电脑有限公司）
瑞星杀毒（北京瑞星科技股份有限公司）
速达 3000（速达软件技术（广州）有限公司）
WPS（北京金山软件股份有限公司）
我形我速（友立资讯股份有限公司）
注.以上排名不分先后，按产品汉语拼音字母顺序排列）

参加此次评选的软件产品覆盖全部套装软件门类，按连邦软件销售排行榜分为 8 大类，共 108 个品种，可说是对去年国产软件的一次全面“检阅”。 连邦十佳国产软件完全由广大普通消费者投票选出，并由北京市海淀区公证处全程监督。因此它客观公正地反应了优秀国产软件的市场地位和用户认知度，被中国软件行业协会誉为软件行业的 “百花奖”。

本届评选活动的主题是 “抵制盗版软件、选用国产精品”，旨在树立国产软件品牌形象，让消费者认识并选用优秀国产软件。同时也借此鼓励国内软件提供商开发制作更多的优秀产品。此外，连邦软件总裁李儒雄表示，鉴于目前网络游戏市场十分火爆，明年十佳评选还将增加网络游戏一类。

“爱国者移动存储杯”十佳软件评选是连邦举办的第 5 次大规模国产软件评优活动，也是华旗资讯与连邦软件的首次通力合作。在华旗协作下，连邦投入大量人力物力，历时 3 个月、收集选票 1 万多张，终于顺利完成十佳评选。

神州震荡风雷激 交大铭泰推出《东方卫士》

月前刚完成与上海交大联姻的交大铭泰公司，为其开发的电脑反病毒新品《东方卫士》举行了名为“反毒风雷——百万用户大体验”的大型市场推广活动。

《东方卫士》是目前唯一无须频繁升级就能防范新病毒和未知病毒的新一代产品。它的技术核心是以防为主，设计思路是“我不认识你就不让你进来”，使一切企图破坏电脑和网络的可疑病毒根本无法混入系统。

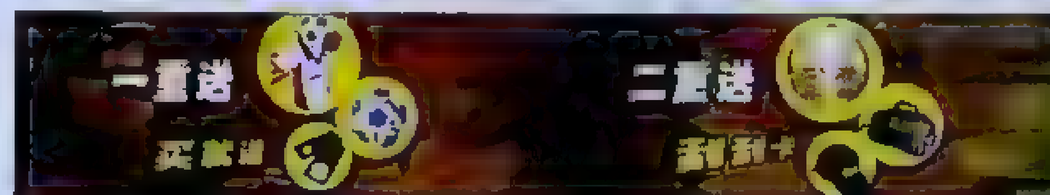
令人感兴趣的是，交大铭泰此次“反毒风雷”行动，首先推出的是《东方卫士》5 元体验版（60 天全功能试用）。正版软件推出这样超值的价格对广大消费者来说无疑具有极强的诱惑力。交大铭泰市场负责人表示，《东方卫士》作为一种新颖独特的反病毒软件，和传统杀毒软件在设计理念、产品性能上有着本质区别，真正代表了目前国际反毒领域发展潮流，它体现了交大铭泰雄厚的研发和技术实力。5 元体验版和广大用户的“第一次亲密接触”，表现出交大铭泰对自己产品的充分自信，也让消费者获得更多实惠。

据悉，交大铭泰还将推出反病毒知识普及、“PC 平安日”、产品百城巡演、多渠道多层次推广等一系列活动，将在全国大中城市陆续展开，让百万用户更全面深入地了解和体验《东方卫士》的独到之处。

飞利浦纯平，有“球”必“赢”

随着世界杯开赛日临近，中国队第一次入围，广大球迷都期待能早日看到国家队站在世界杯赛场上。为了与您一起分享这激动人心的时刻，中国队主赞助商飞利浦公司决定从即日起推出“飞利浦纯平，有球必赢”有奖促销。

凡购买飞利浦显示器的消费者不但有机会得到“足球狂热”手持电风扇和手表等礼品，同时还能参加第二轮抽奖，有机会获得 24K 足金足球。本次活动截止日期为 2002 年 6 月 18 日，详情敬请关注“小熊在线”（www beareyes com）。作为本次活动指定网站，“小熊在线”将全程跟踪报道“飞利浦纯平，有‘球’必‘赢’”活动。



具体规则如下

凡购买飞利浦 107T 纯平显示器，送“足球狂热”手持风扇一个。风扇共 4 款，每款背后都有不同的中国队员和教练签名，极具收藏价值。

购买飞利浦 107B 和 107X 新款纯平显示器，送中国队签名足球一个。

购买飞利浦 107P、109B、109P 和 201P 纯平显示器，送中国队精美纪念手表一块。

同时，所有购买飞利浦纯平显示器的用户都将得到第二重惊喜，参加飞利浦“足球狂热”刮刮卡抽奖，获得足球之旅旅行包、时尚棒球帽，更有机会获得大奖——24K 足金足球一个。

江民杀毒王筑中国信息安全长城

日前，江民公司在京召开主题为“筑建中国信息安全长城”的新闻发布会。

“江民公司开创了中国信息安全软件市场，多年来一直是中国最大的反病毒公司。KV 系列反病毒产品在中国有着最高的市场占有率，多达近 1 千万正版用户。现在经过多年积累，江民已经为二次腾飞做好充分准备，江民要向更宏伟的目标前进——成为国内最大的信息安全技术与服务提供商，产品线将涉及单机版 / 网络版反病毒软件、互联网黑客防火墙、邮件 / 邮件服务器版反病毒软件和网管防毒软件等一系列信息安全产品。江民通过不断加大研发投入，现已拥有一支世界级的信息安全技术开发团队，这保证江民公司在信息安全技术方面的持续领先。我们争取用 3 年时间达到国际前 5名，成为中国信息安全领域的旗舰高新技术企业。江民要完成企业公众化改造，在最短时间内上市。未来将大规模开拓海外市场，使之成为江民新的经济增长点”。江民公司在发布会上雄心勃勃地描述了自己的新梦想。



会上展示了江民最新技术研究成果。“比

特动态过滤"就是其中之一。这是一项处理邮件病毒和网页恶意代码的最新技术，能完美解决网络病毒这一世界性难题。采用这一技术的产品——《江民杀毒王》(单机版)也于会上宣布正式上市。江民对这个产品充满期望，打算利用它打下今年国内单机版市场60%以上的江山，扩大与竞争对手的差距。

NVIDIA 推进新型 PCI Express 图形接口发展

NVIDIA 公司近日宣布，为制定图形行业标准，NVIDIA 将与 Arapahoe 研究组合作，共同开发 PCI Express 图形带宽功能。PCI Express 是英特尔新近推出的第 3 代输入 / 输出规范，目的是以高带宽速度将计算子系统与外设连接起来。作为 PCI Express 规范的主要制定者，NVIDIA 已开发出高速图形互连技术，以推进现有 PCI 技术，并满足面向台式机、移动电脑、工作站、服务器以及嵌入式通信系统等各个市场的新兴图形应用日益上升的带宽需求。

在所有 PC 子系统中，图形处理器对带宽需求最大，作为开发者与支持者，从一开始 NVIDIA 就是 PCI Express 架构的主要设计者之一。通过利用低压差分信号（LVDS），PCI Express 架构大大提高 CPU 与图形处理器之间的带宽，从而在带宽需求最高的应用中均匀分配带宽。这种架构能够让最终用户获得电影级图形质量的无缝多媒体体验。

基于 PCI Express 架构的产品将于 2003 年下半年面世。欲了解有关 PCI Express 的更多信息，请登录 http://developer.intel.com/technology/3GIO/。

ELSA 影雷者 725DVI 领先上市

近日，令广大 DIY 玩家期待已久的 ELSA 影雷者 725 DVI 终于上市了。与昂贵的 GeForce4 Ti4600 相比，这款采用 Ti4400 芯片的影雷者 725 DVI 报价仅为人民币 2666 元，性价比极高，更容易被广大游戏玩家所接受。由于配备 3.6ns 三星 128MB DDR 显存，使影雷者 725 DVI 在超频方面给玩家自由发挥的空间。影雷者 725 DVI 在输出方面提供一个 VGA 接口、一个 S-Video 和一个 DVI 接口，使其支持各种形式的双屏幕输出，拥有强大的多媒体功能。

影雷者 725 DVI 核心速度 275MHz，采用 4 缓存架构，显存频率最高可达 550 MHz，显存带宽达到 8.8GB/s，对 DirectX 8.1 及 OpenGL 完全支持。和 GeForce3 相比 GeForce4 Ti 特有第二代光速显存架构使内存读写效能提高近一倍，独特的第二代无限渲染特效引擎、全屏抗锯齿功能配合 3.6ns 的 128MB 大容量 DDR 显存使影雷者 725 DVI 在画质与速度上的表现十分完美。此外，它内建全硬件加速 MPEG-2 译码、双头显示、多样视频输出功能也将给用户带来更多的多媒体享受，使您可以轻松将自己的电脑与数字电视、投影机、第二台显示器相连接，构建家庭数码天地。

ELSA 影雷者 725 DVI 还赠送大量超值软件，除驱动光盘外，还赠送 WinDVD 光盘和《虚幻竞技场》游戏光盘。同时 ELSA 优秀的 6 年售后服务体系，使用户无论是在驱动程序更新还是产品质量维护上都能得到最及时的保证。

微星发表 PC2PC 蓝牙新技术

全球第一张具有 Bluetooth（蓝牙）功能的主板诞生了！正当无线传输与宽频设备成为热门话题之际，微星科技以实际行动，推出具有蓝牙无线传输功能的新主板。

PC2PC-Bluetooth 特性可以以点对点（Point to Point）、点对多点（Point to Multi-Point）方式与其它 Bluetooth 外围通信，不受角度或固体遮蔽物的影响。它具备 2.45GHz 传输宽频带，1Mbps 传输速率与 1 百米的最大传输距离，加上可作数字资料与影音传输及其极小的耗电量，使之成为 PC 与外设沟通的上佳选择。

这套全球首创的 PC2PC-Bluetooth 套件包含了

Transceiving Module——搭配微星支持此特性的主板，使玩家个人计算机马上成为具备蓝牙无线传输能力的发射站，加上内附天线，无线传输更无阻碍。

Transceivent Key——采用 USB 接口，立即让移动电脑或第二台个人计算机变成蓝牙无线传输接收站。

今年以来蓝牙芯片持续跌价，市场搭载蓝牙规格的数字产品方兴未艾，包括手机、耳机、PDA、Pocket PC、打印机和数字摄影机等，蓝牙可望取代传统红外传输 IrDA 规格，成为各项数字产品及家电的无线传输标准。

微星科技 PC2PC-Bluetooth 是全球首见于桌上型计算机的蓝芽方案，配合微星于 4 月中旬推出的采用 Intel 最新芯片组的特定型号主板，可轻松与各项外设完成无线传输，例如玩家可用该套设备将笔记本电脑中的联络人资料无线传输至桌上型计算机，再利用 E-Mail 发送，或可将桌上型计算机资料传送至 PDA 或手机，轻松完成无线传输。

主板界黑马 奥美嘉主板

新近进入主板领域的深圳奥美嘉公司，近日推出的 P4X266A 一上市便引起热销风潮，首批货仅 3 天时间就抢购一空。该款主板采用 VIA P4X266 A/VT8233A 芯片组，支持 DDR266/200 内存，拥有 2 条 DDR 插槽，最大可将内存加到 2GB，完全支持 Intel 公司最新推出的 Pentium 4（478 针）处理器（最大可到 400/533MHz 前端总线）。它支持 ATA133 大硬盘数据带宽，使数据传输最大可以达到 133M KB/s。奥美嘉 P4X266A 具有强大的软硬件兼容性，除 Windows 系列外，更针对 NOVELL、LINUX 和 UNIX 进行了优化。提供高品质性能的同时，奥美嘉也同样注意安全和健康绿色环保理念，产品电磁兼容性通过中国质量检验协会认证，并指定为亚点保护知名品牌。在电源供电方面，采用特有的过压和过流可溶型材料，使主板稳定性和安全性大大提高。奥美嘉为旗下产品提供一年换新服务，保修期后，还将委托专业电脑维修机构继续服务，完全解决用户后顾之忧。奥美嘉 P4X266A 市价 618 元。欲了解更多，请致电 0755-3262000，或登录 www.aomega.com.cn。

家用、商用、超频多面手 功夫小子 AVP4MD 主板

近日深圳喜悦来公司推出"功夫小子"AVP4MD 主板，它是支持 P4 技术的一款中端产品。

"功夫小子"AVP4MD 采用 MicroATX 布线设计，基于 VIA P4M266 芯片组。该芯片组北桥为 P4M266，集成 S3 ProSavage8 图形内核，支持 DDR 显存、支持 AGP4×及 DirectX，具有 DVD/DXVA 硬件动态补偿回放功能。P4M266 芯片组前端总线 400MHz，最高支持 266MHz 内存频率，搭载 VT8233A 南桥芯片，支持最新 ATA133 硬盘接口。

对于商用机和对 3D 应用没有较高要求的用户来讲，Savage Pro 处理性能绰绰有余，但在设计时，喜悦来公司还是为其预留一个 AGP4×插槽，为显卡升级提供方便。

这块板提供两条 PCI 槽和一个 CNR 插槽。为用户预留一定扩展空间，而两根 184 针 DIMM 插槽最大支持 2GB DDR SDRAM 内存。为保证对 CPU 稳定供电，可以看到多个大容量电容密布板上。此外主板还集成标准 AC'97 音效芯片。它在稳定性和兼容性上有较好的表现。

"功夫小子"还特别为超频一族设计了一个超频利器——SmartJump。这是喜悦来公司最体贴 DIY 用户的一项技术，更大的提高超频简易性和安全性。在 CPU 座外沿一侧的两排 DIP 开关可以让用户以 0.025V 为单位进行 CPU 核心电压微调，用户可以参照随板附送的中 / 英文说明书进行操作。

从整体看这款主板既适合普通用户，也适合商业用户以及对硬件设备有一定兴趣爱好的 DIY 玩家。目前此款主板市价 728 元，相对同等品质的产品来讲还是非常具有诱惑力的。

多媒体音箱再添新秀 轻骑兵推出 B2290

进入 2002 年，国内著名多媒体音箱厂——中北高科公司继成功推出 B2680、B5680 之后，又推出一款性价比颇高的 2.1 结构音箱 B2290。

B2290 的设计极具现代感，卫星音箱个性化十足，在众多同类产品中夺人心目。配以极富动感的抛物线形加强结构，充分抑制箱体谐振，大幅度降低音噪，提升中高频的解析力，足以和木质结构卫星箱音质媲美。众所周知，多媒体音箱使用全频带扬声器的口径对有源音箱中高频音质起着至关重要的作用。这款音箱使用 3 英寸大磁钢全频带扬声器，为出色的中高频音质提供必要保障。这一点从卫星箱的分量可以感觉出来。而其所采用的月牙形倒相孔设计，不仅与整体流线型造型相辅相成，而且对中高音与低音的平顺衔接起到十分重要的作用。星空素箱体与珍珠银面罩形成强烈对比，相互衬托，稳重而时尚。

B2290 的低音炮采用轻骑兵一贯简洁风格造型，浅黄木本色箱体配以银色系前面网，箱体采用 MDF 木质结构，防磁设计。其造型和颜色搭配使人感觉典雅脱俗。采用大磁钢、长冲程低音扬声器，配合双腔谐振加速宫式低音箱体，使得它的低音丰满而有弹性，又不显得夸张。箱体小巧玲珑，充分节省有限的桌面空间。

这款产品能有如此表现，充分得益于简洁的电路设计，保证低噪声、高保真度下的强劲功率输出。采用高达 14 瓦输出功率的高性能集成功放，驱动标称功率 5 瓦的卫星箱电路，保证足够的功率裕度和良好的可靠性，即使大动态时，也表现得游刃有余。

B2290 的市场建议零售价为 160 元，性价比很高，非常适合入门级用户使用。有关详情请访问轻骑兵网站 www.hussar.net。或拨打全国免费咨询电话 800 810 0141。

CTX 掀起显示器服务新概念

随着产品逐步走向同质化，服务概念已成为硬件品牌竞争的又一核心。近日享誉全球的著名显示器厂商 CTX 宣布成立"CTX 中国贵族俱乐部"，俱乐部会员可享受 5 年免费保修等"超值服务"，这一举措打破了行业内"免保一年"的服务理念，有望提升显示器行业整体服务水准。

CTX 的中国贵族俱乐部，在 2002 年 4 月 18 日至 2002 年 7 月 18 日活动期间，前 1 万名购买 PR705F 的用户均可直接成为首批会员，用户凭 CTX 贵族俱乐部会员卡或临时卡（仅限北京、上海、广州、成都、武汉、昆明、重庆、沈阳）可到 CTX 技术服务中心以 200 元将原来 1 年免费保修服务升级到 5 年完全免费保修服务（显像管除外，具体保修条款参照升级服务合同）。

成为俱乐部会员的用户可享受：以 1999 元优惠价购买 PR705F；通过服务升级获得 5 年全免费保修；参加 CTX 新品推出时为用户提供的特价限量试用服务；不定期收到 CTX 的各种资讯；参加 CTX 组织的丰富多彩的会员活动等优惠服务。

此次活动适用的 PR705F 显示器是一款经过市场检验的高品质 17 英寸显示器精品，采用 SONY 特丽珑纯平技术，适用 DIY、网上冲浪、游戏玩家、图像处理和排版等专业用户群体。

世界上最小的快速以太网收发器（图 -06）

2002 年 5 月 10 日，长期致力于开发创新网络及模拟技术的美国国家半导体公司（简称国半，National Semiconductor Corporation）宣布推出一款适用于家庭及企业网络解决方案的全新快速以太网物理层（PHY）收发器芯片。国半新推出的这款 DP83847 芯片采用业内最小封装，适用于低功率、低成本及体积小的应用方案，例如包括局域网、网络适配器、网络打印机、电子游戏及宽带调制解调器等。

知名图形芯片制造商 NVIDIA 平台产品高级总监 Drew Henry 表示，国半的 DP83847 以太网物理层芯片已成功通过 NVIDIA 所有性能测试。由于这款芯片具有极高操作互通能力，而且性能特别可靠。因此 NVIDIA 可以利用这款芯片开发适用于多种不同 nForce 平台处理器及核心逻辑参考设计的高性能网络解决方案。

国半的新款芯片采用内置数字信号处理技术及数字锁相环路，确保在任何操作情况下仍可支持强劲的性能及更高的抗干扰能力，而且可以使用更少外部元件，这 3 方面都比其他模拟解决方案更优胜。

DP83847 芯片可在 10/100Mbps 速度下支持 IEEE 802.3 标准的自动协商（Auto-Negotiation）功能。这款芯片可通过外部变压器连接双扭线媒体，通过符合 IEEE 802.3u 标准的独立媒体接口直接与媒体存取控制器芯片连接，确保不同供应商的产品可以操作互通。

品味"轻薄"之美 LG 未来窗 L1510S

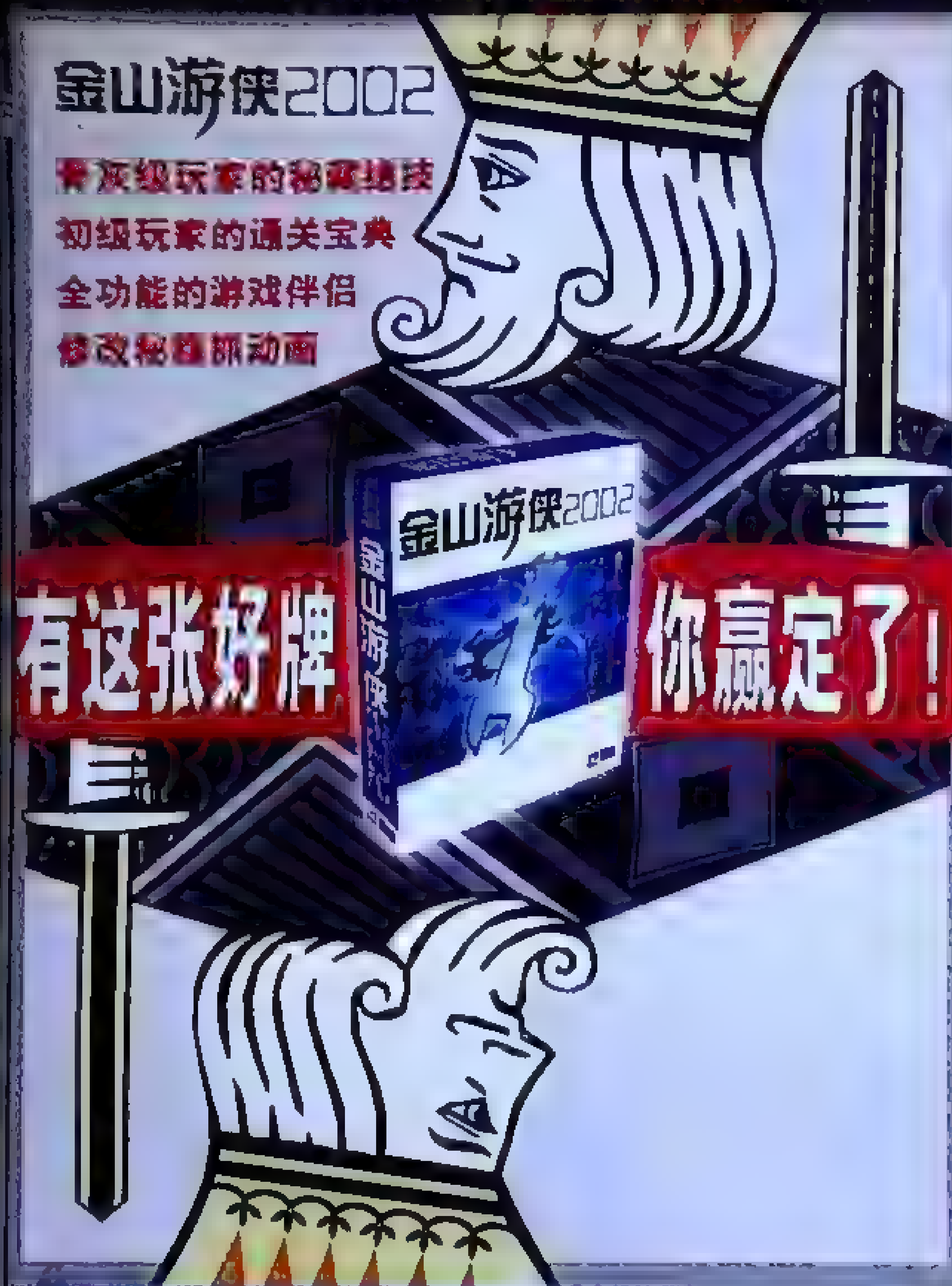
近日 LG 推出新款 15 英寸 L1510S 液晶显示器。她以其"轻"、"薄"的体态，成为先进液晶显示技术成果的最新代表。

LG L1510S 是一款集中体现液晶显示器轻、薄优势的产品。首先"薄"，其显示屏厚度小于同类，即使加上底座，整体厚度也只有 15.2 厘米。其次"轻"，L1510S 总重（机身加底座）仅 4 千克，即使小孩子也只需要用一只手就可以轻松拨动整个显示器。L1510S 显示屏部分的边框很窄，这种窄边框设计在整个 356×152×360mm 外形框架的衬托下，既凸显显示屏的可视部分，更进一步减小了空间占用。

作为定位家用和普通商用的 15 英寸液晶显示器，L1510S 主要性能指标都比同类产品要高。1024×768 象素分辨率是主流液晶显示器标准，L1510S 在此的亮度达到 250cd，远高于一般液晶显示器的 100cd，而如此高的亮度再配上 300：1 的对比度，使 L1510B 的整个显示效果更亮丽。L1510S 以 LG 专利技术为基础，可显示出一般液晶显示器无法比拟的 1610 万种颜色，更有色彩增强软件将色彩显示进一步推向真实。它的水平和垂直可视角度高达 120 度，绝不存在偏离中心区就看不清的问题。

L1510S 的 OSD 按键沿袭 LG 一贯实用的风格：单键操作、简明中文菜单，用户可以方便地进行亮度、对比度和色温等调整。新款产品支持 90 度旋转功能，更是 LG 液晶显示器追求实用的设计理念又一例证。使用者可以通过对面板调节获得更舒适的观看角度。

L1510S 通过了 TCO-99、ISO13406-2 和 CCIB 等专业认证，相信可以得到用户的充分信任。



《金山游侠 2002》的十八般武艺

谈笑间灰飞烟灭、转瞬间发财致富！这就是使用《金山游侠 Ⅱ》的玩家在修改游戏时的痛快感觉。因为它的查找速度太快，又是从画面中直接弹出，一点也"不浪费感情"。常常觉得这样的产品已经登峰造极，谁知比完美更好一点的《金山游侠 2002》又来了

[特别支持制作网络游戏的练功机器人]

在网络游戏中，有没有想过当你睡觉时也让游戏在旁边不停地运行呢？利用"一键必杀"功能可以录制鼠标操作，并设置循环。这样在游戏中你只要轻轻一按，就可以看到游戏中的人物自己在那里不停地干活了。当然你也可以用更复杂的"宏编辑器"修改已经录制好的操作，或在游戏中抓点，动手编辑功能更加强大的机器人。

[游戏寻呼机，死党呼之即来]

你可以即时查找正在和你玩同一个游戏的玩家，看看谁与你同在。游戏中点对点沟通心得体会，即时交流各种秘技绝招。还可以像在本机一样浏览、交换对方提供的存盘文件和游戏录像。想像一下找几个和你一样正在玩 CS 的人，发出一个"冲呀"的短信，然后大家一起冲上去拼了，将是一件多酷的事。

[拍摄游戏动画，记录戎马生涯]

"游戏录像机"是《金山游侠 2002》新增工具，它能将当前图象和声音记录下来并存储为 AVI。它支持声音录像、图像录像或混合录像，还可压缩制作成软件教学短片。

[直接弹出，瞬间定位]

对于 CS 这类游戏来说，想修改数据需要强大的拦截功能。在这种情况下，其他工具大多通过来回切换的方式达到修改目的。这种方式的缺点是消耗系统资源，浪费不少时间。而且还有许多游戏在切换后无法回到游戏。

《金山游侠 2002》尊重老玩家习惯，提供切换方式。但更提供其他工具无法比拟的智能弹出对照修改方式·在游戏进行过程中，按下设定好的热键，立刻弹出修改界面，游戏原来画面仍然保留。另外值得一提，为兼容 FPE 用户习惯，游侠对弹出和切换修改模式都做了保留。相信许多骨灰级玩家都长舒了一口气。

[毫秒速度，闪电致富]

《金山游侠 2002》能精确定位游戏程序在内存中所占地址空间，大大减小数据搜索范围，从而使过程变得更简洁有效。

《金山游侠 2002》不仅可以修改 DOS 下的多类型游戏（且稳定性极佳），对于不合适的修改，它还会有相应提示，防止误操作。比如玩家输入天文数字，可能造成地址越界，一招搞翻修改工具。但游侠会对此作出提示，并智能给出合理数值。

[模糊数值，模糊搜索]

大家修改游戏数据时总会碰到这样的情况·某些数据没有确定值，表现出来是一个状态条。要修改此类数据，就得借助模糊搜索功能。由于低阶搜索的复杂性，许多同类工具在这方面表现得很薄弱，游侠在此比较突出，界面非常直观。第一次搜索输入"?"，第二次按照数值变大变小情况分别输入"+"或"-"就能智能搜索。

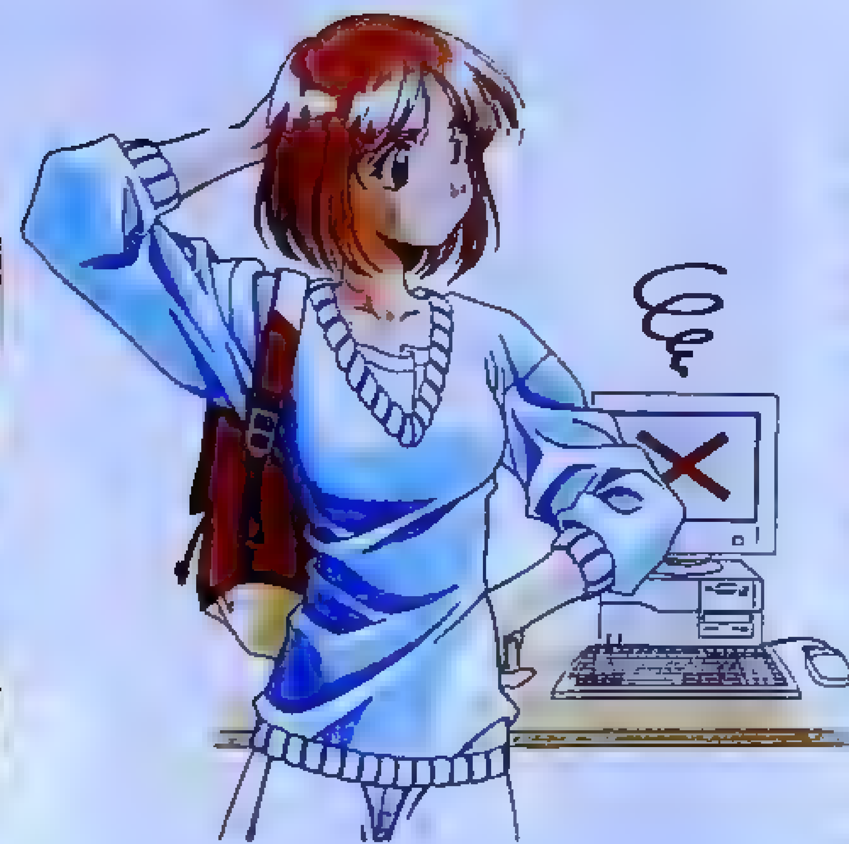
[自制专用修改器]

遥想 DOS 时代的游戏修改，玩家们都是直接修改内存地址来实现。其实这招"金手指"到今天还是大有用处。新版金山游侠就集合了这一功能，按"保存到金手指"功能键，就可将修改后的结果存下来，下次用的时候点击"载入金手指"就可以直接调用。针对同一个查找和修改就不必反复操作了。



《金山游侠 2002》对正版用户有 VIP 级待遇：可以定期在线更新主程序，还能定期下载最热门游戏专用修改器。最爽的是这回还附赠《金山虚拟光驱》1.0 版，作为游侠的强大功能之一为玩家倾情奉上，高速读盘可达到 200 倍速。加之同时奉送《月影传说》完全版，使得新款游侠极度超值。

高校事件



文 / 刑相

事件一：用于狙击的火箭

这是一个阳光明媚的五月午后，鲜花怒放，野兽出没，青春气息势不可挡，乌鸦们在树上冲着郁郁寡欢的人大叫"活该！活该！"。

与此同时，三位衣着时髦的大学女生正意气风发地走在校园大道上。

作为学业优秀、相貌出众的个体，她们不可避免地处于自我意识膨胀到极点的成长阶段，当然，还有永远也用不完的自信心和危机感。

其中一个眼尖的忽然看到了什么。

"喂，瞧那边，那不是我们班的……"

另外两人盯着她所指之处沉默了片刻。

"她手里拿着什么呀？怪模怪样的。"

"哼！"

"不就是想显得自己与众不同嘛。"

"看着就不舒服，走吧走吧。"

三人正喋喋不休时，一阵突如其来的急促脚步声自她们身后传来，紧跟着，两名男子像被鞭子狠抽的北极雪橇狗一般从三人身旁狂奔而过，将女士们平白无故地吓了一大跳。

两人手里都抓着书本，一边跑一边还在毫不气喘地交谈，看来是早已习惯了这种事。

"徐缓，再加把劲！你看你头上连一滴汗都没有！"

"周客，我就不明白，既然已经迟到了，为什么还要跑着去教室呢？"

"你懂什么！满头大汗地迟到，显得比较有诚意。"

"……"不知道这是哪国的逻辑。

"好！最后的冲刺！"

这两名缺乏绅士风度的男子只顾着享受午后狂奔的畅快，根本未曾留意到身后被吓得花容失色的三人，当然也就更加不会留意到在不远处的竹林里，独自坐在石凳上玩着掌上游戏机的女孩。

"……我早说过了，要是迟到了，干脆就别来上课！"

这是一个阳光明媚的五月午后，早熟的蝉躲在枝叶间不惜余力地发出刺耳的求偶声，而在教室里，竖立在讲台上的中年女教师已花了半节课的时间来给大家阐述迟到与旷课的关系以及得罪她的下场将是如何。

这位教师素有"人魔"之称，在其手上留级退学的学生多得可以装几卡车

"我是个生来就怕麻烦的人，谁要是给我找麻烦，我一定叫他日子不好过 你们最好都给我记住这一点……"

顺我者昌，逆我者亡，基本上也就是这个意思。

让全班同学陪自己挨骂的两匹害群之马正坐在教室的最后一排。一个呆呆看着女教师身后那块一片漆黑的黑板，双眼暗淡得如同公厕里的灯泡；另一个则兴致勃勃地读着自己带来的非教科书。

《昆虫记》，法布尔。



秒针转了两转后，看黑板的那个有些坐不住，蠢蠢欲动起来。

他先是牛皮癣发作一般在座位上扭了半天，见没人理他，便试图骚扰认真读书的同桌。

"徐缓，嘿，我有很重要的事要跟你说。"周客压低声音，一脸神秘，"这可是关系到几百条人命的大事。"

徐缓嗯了一声，不为所动。

从周客嘴里动辄会冒出一些关系"人类存亡、国家安危"的大事，总之，这个人时常以拯救地球为己任。

"最近学校有个'反恐'大赛，就是 CS2 的对战比赛，听说了吗？"不出所料。

"知道。"徐缓抓了抓鼻子，顺手翻过一页

"是计算机那帮小子搞起来的，有不少人要参加呢！"

"他们还叫我帮着开两个服务器，协助赛前练习。"徐缓说。

"你答应了？"

"试试看吧，要是不影响'复兴'的速度，开也没关系。"

"看来，你对'这种事'还是有些兴趣嘛。"

"一般。"徐缓又翻了一页。

"我想……我是说，我们想组一个队参加，现在人差不多齐了，就缺一个突击手……"

徐缓忽然警觉起来，他转头看了周客一眼。

"你到底想说什么？"

"你能不能……不，这不是能不能的问题，你一定行！我相信你的实力，听我说，只要你……"

"不行，免谈。"徐缓一口拒绝。

"怎么不行！上次我玩的时候，你不是还在旁边指导吗？我觉得你有潜质，只要稍加训练……"

"我是语言上的巨人，"徐缓想模仿莎士比亚悲剧中的台词，又有些力不从心，"行动上的……"

"好像是我求你似的……"此刻的周客根本没有心情去体会徐缓话中的无奈，他的声音不知不觉大了起来。

"咱们学院里不是有不少高手吗？"徐缓半哄半骗，"我根本就没怎么玩过，你找我只会拖你们后腿。"

"别提了，那些小子！要不就是想自己组队，要不就是些野猪！"既没人要也要不到人，这恐怕才是他的真心话吧。

"野猪？"

"只知道往前瞎冲的家伙，技术再好我也不要。"

"人无完人嘛，反正你要个突击手，找头野猪……咳！找个这种人也可以顶用。"

"顶屁用！"周客上火了，头脑升温使他进入了危险的忘我状态，"你到底干不干？不干我们战队就散伙，反正我也没兴趣参加什么大赛。不过你记住，我们几十个弟兄可是因为'你'才解散的。"

这么一来，似乎徐缓倒成了决定性的关键人物。

"……我考虑考虑。"面对这种赤裸裸的威胁，徐缓想蒙混过关。

"还考虑什么！你到底是不是男人！"周客终于吼了出来。

教室里随即陷入一片死海般的寂静，两人抬眼一看，满教室的人如同观望刚被投食的动物一样盯着他俩。台上的中年女教师不知何时已停止了叫嚣，她的脸色有些发绿。不过，在那尴尬的一瞬间后，她又恢复了趾高气扬的神情。

"你们两个很得意是不是？迟到了不说，居然还在下面讨论些'是不是男人'的话题！你们以为我拿你们没办法？如果你们这么想，那就大错特错了！"中年女教师露齿一笑，令徐缓想到了某种犬科动物的外婆，"你们两个不用参加我的期末考试了，准备好重修吧。"

刹那间，教室里凝聚起无数同情混合着幸灾乐祸的目光。

如果说之前同徐缓的对话是添加燃料的话，那么女教师的这番话就成了发射前的倒计时，因为她话音刚落，周客便如同火箭一般咻的一声从后门射出了教室，扔下一屋目瞪口呆的师生。

至于剩下的那一个，也一边嘀咕着"迟早会被周客害死"之类的话一边抓起桌上的非教科书站了起来，看来也已经进入了升空状态！

"站住！你干什么！"有生以来第一次遇到如此明目张胆的叛逆之徒，中年女教师有些慌乱，说出的话也开始失去了其逻辑性，"我只说不准你们考试，可没允许你们随便旷课！"

徐缓像是什么也没听到，他面无表情，如同飞艇一般慢悠悠地飘到讲台边上，低声对中年女教师说了两句话。

"什么！是真的吗？"女教师微绿的脸像是被汤姆·索亚粉刷过的墙壁，成为了死灰般的苍白色。

"那件事对他打击挺大，最近情绪一直很不稳定，我们都怕他干出傻事来……"飞艇意



味深长地回答道。

"那你赶紧跟去看看，千万别出什么事啊！我可负不起这个责！"

"您放心，我一定盯紧他。"飞艇微微一欠身，便飘了出去，随手还轻轻带上了教室的门。

徐缓刚一离开，原本气氛紧张得如同真空般的教室里顿时响起了此起彼伏的喊打声。有人建议抓起来全校游街，有人感慨世风日下长此以往校将不校国将不国，也不乏无所事事拍案惊奇的好事者。

此外，另有个别女生的反应倒是可以用岂有此理来形容。

"好棒哦，那两个人！"

"简直就像一对恋人。"

"两人感情这么好，真是太帅了！"

"要是能同时被这两人爱上的话，死也值得……"

要是同时爱上你这种人的话，想死的应该是他们两个才对吧。真不知道这些女孩子脑袋瓜里究竟装的是些什么。

但不管怎样，总而言之，这堂课算是被这两人彻底地毁了。

不管在本国的哪个城市的哪所学校，总有那么一小撮以践踏学生人格为乐的教育界败类。空口无凭，下面就举出几个如假包换的例子。

"你是白痴啊！这么简单的题也不会做！"能说出这种话的通常是小学教师，因为文化水平较低，骂人也很直接。

有时连蒙在鼓里的学生家长也会受到连累。

"考这么低的分数，真不知你妈是怎么把你生出来的！"

而中学教师就要含蓄得多。

"只能达到这种平均分数的劣等公民，只配去读三流大学！"

这个句子的应用范围很广，比如将"读三流大学"换成"扫大街"，就又可以针对另一批学生使用。

等进了大[illegible]，[illegible]虽了一般不会出现，普遍采用的手段是借[illegible]为名，不断增加其心理压力，以达到满足自己征服欲的目的，比如上面那位"人魔"教师。

为了避免吓着小朋友，我就不提那些至今仍没有废除体罚的封建余孽了，当然，为了将枝繁叶茂的树苗砍成方方正正的木柴而存在但实际上起不到任何作用的所谓军训以及用各种稀奇古怪的理由进行名目繁多的收费更是说不得。

在这种情况下，每年总有几所学校要出几个跳楼上吊的典型，也就不足为奇了，至于越来越多的学生吃饱了饭没事干偏偏要去迷上所谓的"电子海洛因"，更是事出有因。

以上仅仅是一些最微不足道的例子，借以说明这个世界上什么都缺，就是不缺摧残幼小心灵的下流胚。

"一时痛快，后患无穷。周客，对教师还是应该有起码的尊重吧？"飞艇追上了火箭。

"我没错！"周客头也不回，走得像赶赴刑场的革命烈士。

"布鲁诺也没错，"徐缓说，"还不是照样被烧死在鲜花广场。"

这两个人之间存在可比性吗？

"徐缓，你给我听着！"周客猛然转过身来，恶狠狠地瞪着他，"我只尊重懂得'尊重别人'的人，除此之外的，我管它贴的标签是'教师'还是'政客'，统统给我靠边站！"

"上课时在下面讲得忘乎所以，多少也该自我检讨一下吧。"

"站在台上强迫别人听一大堆废话还怪下面的人不爱听，难道就不该自我检讨一下吗？你又不是没看到她在台上那副尊容，简直就跟我们上辈子欠了她似的！"

"老师也是人嘛……"

"学生就不是人！"周客越说越来劲，"等我的游戏王朝建立时，迟早给她这种人好看！"

徐缓吹了声口哨，这表示他已经无心再继续理论下去。

你有你的尊严，游戏有游戏的规则，出厂前的最后一道工序，岂容你这无名小卒随意打乱！反其道而行之，结果只有自己撞得头破血流而已。不过……

"要是没有你这种碰得满头是包也不知悔改的家伙，那这个世界也真是无趣得很。"徐缓心想。

让别人去头破血流，自己来觉得有趣。这种卑劣的价值观究竟是怎样建立起来的呢？

"对了，你具体负责战队的哪方面？"徐缓不失时机地改口问道。

一听这话，周客脸上的不快之色顿时像被癞狗啃过般一扫而光，双目充电，表情也变得飘飘然起来。

"我嘛，当然是什么位置都可以。不过说到专职，哈哈！这还用问！如此冷静加冷酷的我当然是负责狙——击！告诉你，我可是全校出名的爆头好手。"



"狙击手？你？冷静？"眼前这个人也可以算冷静的话，那么这个世界上就找不到不冷静的人了。

"怎么？怕了？放心，咱们是一伙的，只要你不挡在我的枪口前，我不会爆你的头。"周客心情变得极好，一脸灿烂笑容，还亲昵地搂住了徐缓的肩膀，"怎么样，有兴趣加入我们吧？"

"……"徐缓没有回答，他正往路旁的竹林看去，那里坐着一个双手捧着掌上游戏机的女孩，她的嘴紧紧地抿着，认真得简直令人发笑。

"喂！跟你说话呢！别东张西望的，这可是人命关天的事！"

晚上七点，吃得快走不动的徐缓终于摆脱了几乎破产的周客的纠缠，准时回到了研究院自己的机房，这是他"协助导师进行学术研究"获得的特权，不过他并没有如导师期望的那样"好好利用"。

徐缓颇有成效地利用研究院的电脑架设了网络游戏的服务器，他顺其自然地将其命名为"复兴"。"复兴"只能由校园内部的电脑联入，如今已有了百余名固定玩家，几乎全是校内的学生。

虽然在人数上很难再提高，而且难以管理，徐缓却乐此不疲。的确是"不疲"，因为自从服务器开通后，他就没有花太多的精力来管理，而采取放任自流的态度。由于事实上的管理者只有不管事的徐缓一个，因此，到现在，服务器上的混乱局面简直令人发指。

面对校内论坛上"复兴"玩家的怨声载道，徐缓总是一笑了之。

"这只是一个游戏，不要太当真。"每每有人骂到头上，徐缓就这样回答。

最近，本已摇摇欲坠的"复兴"开始莫名其妙地出现物品丢失的情况。

据完全不明原因的管理员的解释，其原因是游戏的存档系统出现了问题，至于丢失的物品，"由于数量太多，恕不赔偿"。

他还故作好心地奉劝各位玩家，既然如此，不如放弃游戏，开始认真学习吧。

这种毫无诚意的答复，自然是无法平息民愤的。

而游戏中的问题不但得不到解决，反而有继续恶化的趋势。

徐缓刚一开机，立即有几十人前赴后继地涌了上来。

"真是够积极的。"

徐缓嘟囔着打开了一份文档，准备继续写自己的观察报告。

被观察的对象就在电脑旁的一个茶杯里，它四片主叶微微张开，几根柔软的枝条从茶杯口没精打采地探出头来，枝条顶端的四片细长的小叶像落水狗的耳朵一样耷拉着。

不过短短几周，一颗小小的种子便在自己照料下长得如此茁壮，徐缓也不禁有些沾沾自喜。

"众所周知，"每次徐缓开始大段大段引用导师的文章内容时，便这样开头，"作为具有四片子叶的全新植物，其分类仍在讨论之中。用'四叶'来命名也是暂时性的。目前令人吃惊的发现是它似乎具有刺激周围其它植物生长的能力。"

"生命力很强，能适应相当恶劣的环境。"徐缓这才开始写下自己有理有据的观点，毕竟，他有过曾在茶杯中养死仙人掌的前科，"在有充足水源的情况下，吸水量惊人。通过测量水温，几乎可以肯定它能够以提高自身温度的方式加快蒸腾作用。即使长期不提供任何水与养料，也照样能够生存。"

一口气写了这么多，徐缓自我感觉非常良好。他往茶杯里加了些水，像一个刚用公款进行了巨额消费的上层建筑般心满意足地倒在了桌面上。

徐缓做了个梦，一个关于周客的梦。梦中的周客在毕业后跑去搞游戏开发，还借钱成立了公司。谁料后来厄运连连，公司倒闭，周客因为欠下高利贷遭黑道追杀，逃跑途中，被五楼小女孩碰下来的花盆砸破了头……

徐缓睡得格外的香，放在上衣口袋里的手机连响了十来声也没能吵醒他。

事件二：从唯心主义到经验主义

又是五月里阳光明媚的一天，欧阳瞳懒洋洋地坐在竹林里的石凳上。在温暖阳光的轻抚下，她的心情很是舒畅。按常理来讲，这个女生这时本应是乖乖呆在教室里进行填鸭式运动。

欧阳瞳并不是经常旷课，偶尔为之



却是她的兴趣所在。

或许是因为性格上的缺陷，此人从小就喜欢穿男式服装，但因为已接近夏天，反而微妙地显出女性的魅力来，她自己倒是丝毫没有察觉。用某些人的话来说，"这个人根本就是缺乏作为女人的自觉性"。

欧阳瞳正聚精会神地摆弄着手里的掌上游戏机，直到一阵嘈杂的喊杀声像迎面而来的特快列车般越来越大，严重干扰了她的注意力。

"哪儿来那么多精力过剩的家伙？"

欧阳瞳放眼望去，只见大道上正在上演一场司空见惯的校园追逐战，前面逃的那个跑得飞快，后面的一边追还一边大声嚷嚷，因为正朝着欧阳瞳这边过来，等跑近些，追赶的人大叫的话语，也就听得很清楚了。

"抓住前面那个耍流氓的！"

"他对女生动手动脚，别让这小子跑了！"

大道上搂搂抱抱或匆匆急行的路人要么唯恐避之不及，要么漂亮地耍上一招"呆若木鸡"。而听到这话的欧阳瞳却是没有闲着，她几步冲上前去，一脸阴沉地拦住了跑在前面那人的去路。

"欺负了女生还想跑？"

"等等，我没有……"

那人的语气虽然有些卑微，但显然没有停下来的打算。这也不奇怪，既然后面有那么一大群如狼似虎的在喊"站住"他都置之不理，凭什么要听眼前这个姑娘的话呢？

他实在该听这个姑娘的话，因为没等他把话说完，就被不知从哪儿飞来的一脚踢进大道旁的竹林里。

当处于半昏迷状态的他仍负隅顽抗，东倒西歪地挣扎着企图从竹林小道逃走时，后面十来个棒小伙子赶了上来，他们迫不及待手脚并用地扑了上去。

小伙子们一边揍一边还不解气地骂着。

"……混帐管理员，竟然弄乱了我们的存档，你不想活啦！"

"徐缓，你这人面兽心的畜生！我放在银行里的东西全都没了！你要赔我！你不赔我，我就死给你看！"

"还我加九的剑！混蛋！"

"还我的召唤魔杖！"

"还我老婆的结婚戒指！"

"还我的乞讨证！"

"荒咬！八稚女！苍天无影脚！"

有几个心狠手辣的还捡起地上的竹枝、板凳腿、狼牙棒之类当武器用，"月光流星剑！梅雨圆舞阵　超究武神霸斩！

站在一旁的欧阳瞳越听越觉得不对头，她拉过一个没挤得进去，正用脚往里踹的家伙。

"喂，你们刚才不是叫抓流氓吗？"

"你脑子里进水了啊！不这么说，你会帮着抓人吗　"那家伙因为没插上手，心里正不痛快，他二话不说，又打算继续往人堆里挤。

欧阳瞳没等他转身就一拳将他打倒在地，接着又从人堆中抓出一个，两拳打成了熊猫。因为被人当成傻瓜利用而激起的怒气在原本平静无风的竹林中掀起一阵绿浪。

一场腥风血雨悄声无息地来临了

校内无差别自由搏击，排名第二。

在所有动物中，徐缓特别喜欢企鹅，甚至不切实际地动过养一只企鹅的念头。由于长期通过各种渠道与之接触，以致他的眼神也渐渐开始带上了企鹅那种狡诈之色。

而现在，他就正用这种眼神看着近在咫尺，有着一头凌乱短发，正小心翼翼地往自己伤口上涂消毒药水的女孩。

这个彻底打破生物学、心理学与力学规律的生物令他无比好奇。

"真的很对不起，我一点儿没想到会是这样。"从徐缓嘴里了解到事情前因后果的欧阳瞳虽然嘴上道歉，表情却是忍不住想笑的样子。

"不用道歉。这世上本来就是无奇不有，既有热爱暴力的女人，也有活该挨打的男人。"

"人家都说对不起啦！你别摆出那样一副老脸行不行？"哪怕是像欧阳瞳这样的强硬派也懂得利用女人与生俱来的优势，这也算是一种天性吧。

"真的不用道歉，中了你一飞毛腿我居然能够幸存下来，对你我除了心存感激，还是心存感激。"说出这种不合情理的话，很明显就是怀恨在心。

"什么飞毛……说得真难听！大不了让你打几下，这总行了吧！"一边这么说一边将脸扬起来，在窗口射入的阳光渲染下，她微微翘起的嘴角轮廓分明。虽然明显是耍赖的架式，不过在徐缓看来，简直就跟嗷嗷待哺的小鸟一样可爱。

"……"他一时间如醍醐灌顶般说不出话来。

"不乐意？"

"事到如今，我倒是有一个可以彻底化解我们之间恩怨的办法。"因为受到外部强烈的刺激，这个人长期闲置的脑筋也变得灵活起来。

"什么？"

"约会。"缺乏技巧性和回旋余地的话语从徐缓嘴里略显生涩地说了出来。

这话像是往淋满汽油的劳斯莱斯上扔了一根点燃的火柴。

欧阳瞳的脸上顿时燃起了一层怒火，徐缓感到热力逼人，他目不斜视地看着少女脸颊上所浮现出的淡淡红晕。

难道自己说错了什么吗？徐缓心想，这不过是作为正常人的正常反应的正常提议啊。

徐缓对外界总是表现出近乎愚昧的漠不关心，这种态度不可避免地使得某些人对他作出了"城府极深"的结论，尤其是他那深不见底的双眼更是加深了这一印象。只有少数与徐缓打过多次交道的人才了解他那无知的外表便是其内心的真实体现。

徐缓自然不是什么与众不同的人，他只是简单到可以用一句话来概括的物种　不以物喜，不以己悲（通常情况下）。

因此，认识他的女孩常会惹人误会地用"没劲"来评价徐缓，那是一点也不为过。在你焦虑万分恨不得找根绳子把自己勒死的时候，徐缓却可以太阳照常升起地睡着大觉。

事实上，徐缓在情感方面是异常晚熟的动物，对于那些喜欢朝三暮四地玩玩爱情游戏的文明人来说，徐缓简直就像是从新几内亚被放逐到都市中的未开化的土著。这种晚熟与他过分喜欢动物并与之亲近有很大的关系。也就是说，在他到了本应被异性所吸引的年龄里，他却还被光怪陆离妙趣横生的非人生物所吸引着。

虽然晚熟，徐缓也并非头脑简单之辈，尽管有不少人对此表示怀疑。

"徐缓？"好友周客挠了挠头，"他可不是一般的蠢货。"

但是，二零零三年五月里的一天，徐缓终于从自身那唯心主义的漩涡中脱出，向着经验主义迈出了坚实的一步。

"周末下午在校门口的车站，不怕死的话你就来吧。"这是欧阳瞳对处于萌芽状态的新兴哲学流派的回答。

两人都再没开口。

四壁洁白的医疗室里，静得可以不用听诊器来听人的心跳声。

"什么！你这单细胞生物开始向人类进化了！"

从当事人方面得知可靠消息后，正坐在电



脑前游刃有余地玩着[illegible]上跳了起来，差点儿在天花板上撞破了脑袋。

当年孟德尔从豌豆中发现遗传规律时，想来也不过如此阵仗。

就这样，长期被同窗视为"鞭毛虫"同等角色的徐缓，挨了一顿豁然开朗的痛揍后，在以高校为背景的舞台上，展开了自己的恋爱冒险。

少女的短发梳得整整齐齐，淡绿色的外套配着长度适中的牛仔短裙，尽管脸上没有化妆，却在阳光照耀下涌现令人不可逼视的鲜明色彩。当发现等待的男子正站在身边不远哑口无言地看着自己时，少女一脸不快地迎了上去。

"站在那里发什么呆啊！"

被欧阳瞳这么一呵斥，徐缓露出一副刚刚睡醒过来的样子。

"刚才徒步穿越沙漠，这一下子见到绿洲，难免有些精神恍惚　"

"哪来的沙漠绿洲啊！迟到了还在这儿胡说八道。"

"因为当时忘了约定时间，所以……"

"过了十二点就叫下午，这是常识！"

"也没过多久……"徐缓自知理亏。

"什么叫没过多久！刚才等你的时候　"欧阳瞳忽然欲言又止。

"怎么啦？"

"来了几个流氓……"

"什么！你没事吧?！后来怎样？"就算接到立即退学的通知书，只怕徐缓也不会像现在这样紧张。

"也没怎样，我叫了出租车，把他们送医院去了。"

"……"气温并不高，徐缓的额头却开始陆陆续续冒出汗来。

不能被外表所迷惑，他想，这家伙始终都是个危险分子。

虽然开局不利，但随着两人交谈的深入，气氛也渐渐融洽起来

"你爸爸是警官，而你妈妈是军官？"徐缓倒吸了一口凉气，他接着评价道，"真是不折不扣的国家机器家庭。"

"……"这种对自己的家庭背景千篇一律的反应叫欧阳瞳很是厌烦。

"这么说来，那你今后的理想自然也就是加入'组织'　？"

"我不知道。"欧阳瞳不太喜欢这类问题，她反问道，"那你呢？你有什么理想？"

"理想？说到理想……我倒是一直以来就有一个理想……"

"说来听听。"

"寒冬的午后，躺在温暖的被窝里，床边站着企鹅在彼此亲切地交谈，然后我在这柔和噪音的包裹中渐渐入眠……"

"……"真是想不佩服都不行。

可惜好景不长，中途两人为了完全与自己不相干的人事而莫名其妙地吵了起来。

"你真是自以为是，别人的事别人自己知道怎么处理，不用你来扮演救世主。"徐缓实在有些看不惯。

"知道什么！那个男人是个混蛋！"

"你以为你能打就很了不起吗？"如果说海豚也会生气的话，那大概就是徐缓现在这副表情，"跟我来！让我看看你究竟有多了不起！"

"你以为我会怕你吗！"

于是，原本好好约会的两人不知究竟是为了什么斗志昂扬地闯入了网络对战中心。

"喂，要取一个名字，你替我想一个。"要欧阳瞳和徐缓之间发生冷战，基本上就和要石器时代的同盟国与轴心国打世界大战一样难，因为这两个人的记性在某种意义上都差得要命。

"……Looker 怎么样？"徐缓本想说 Xanthippe 这个名字最适合你，不过，他并不准备用自己的生命安全去考验欧阳瞳的英文水平和哲学常识。

"Looker?一点也不好听，还不如叫 Lich！"

"……你爱叫什么都行。"这种名字亏你也想得出来。

透过屏幕，欧阳瞳发现自己站在一条肮脏的巷道里，手里拿着叫不上名字却又很具现实感的枪械，旁边围着几个面目猥亵的家伙。

欧阳瞳是第一次来这里，因此心情不免有些紧张，不过，她恰好是那种绝不肯向自己的懦弱低头的人。

尽管心跳得厉害，她还是毫不手软地抬手对着人群里就是一梭子。

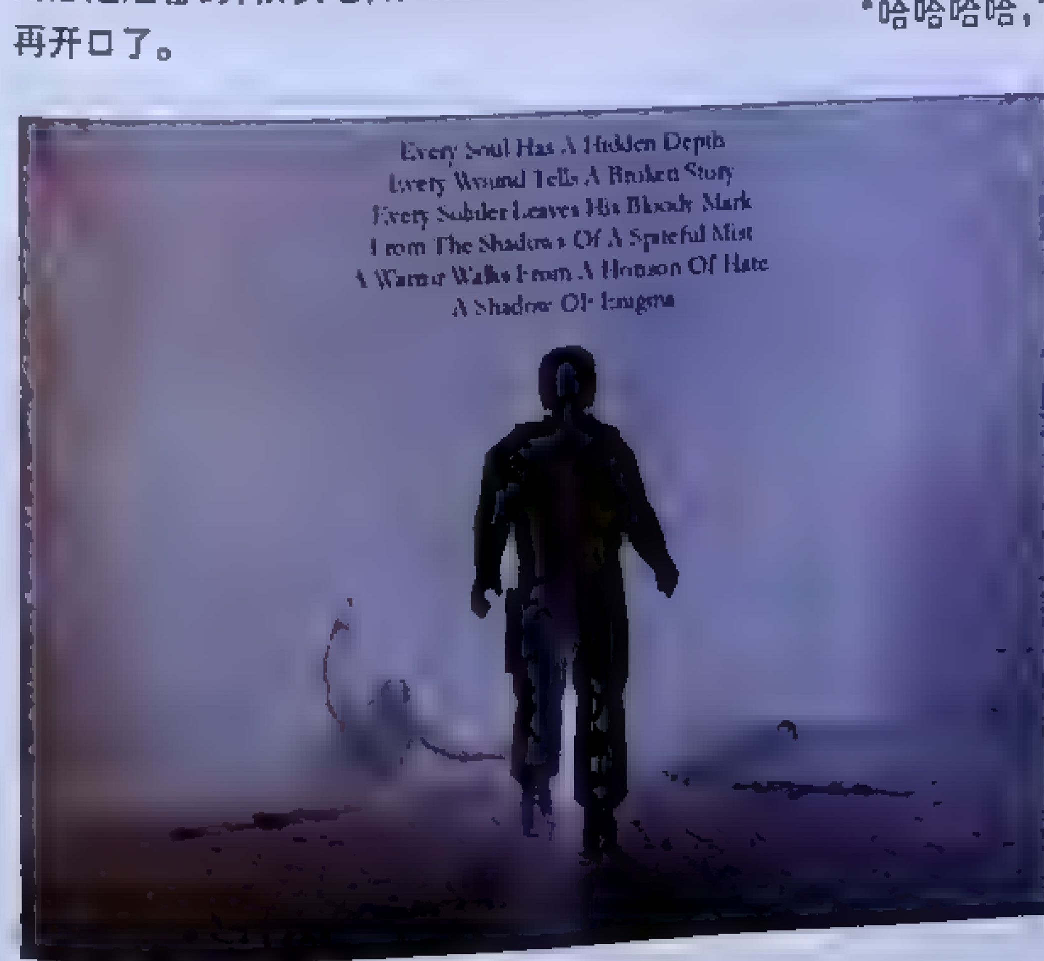
"你怎么打自己人！"中枪的和坐在她身边指导的徐缓都怒吼起来。

"对不起，走火了。"徐缓左右转头冲那些青面獠牙的直道歉。

"给我记着。"那些家伙一边哼哼唧唧一边顺着巷道往前冲去。

"你是土匪，去打警察。"徐缓教她。

在接下来的一段时间里，徐缓终于体会到了在约会中占主导地位的滋味，然而快乐的时光总是短暂的，很快地，徐缓便乖乖闭上嘴，不再开口了。





进步神速的欧阳瞳所表现的冷血技巧叫他不寒而栗。

虽然与周客这种老手相比，在熟练度上仍然存在差距，但叫徐缓心头发毛是欧阳瞳那种忘我的游戏态度，以及进入杀人状态时的狂热，尤其是换弹夹时那冷酷如冰一丝不苟的眼神。两千年前拿枪朝钉在十字架上的耶稣捅去的那位罗马老兄，当时多半便是带着这种眼神。

这个坐在自己身边的女孩真是人类吗？徐缓心中犯疑。

时间随着欧阳瞳的杀敌数量不断提高而一分一秒地过去，徐缓彻底意识到自己彻底成了被忽略的存在，肚子也不争气地拉响了警报，他有点后悔带欧阳瞳来这里。

"可以走了吧。"

"不行，怎么能输给那个流鼻龙，再来一局！"

"喂……"

经过连续使用承诺恐吓等等外交手段不间断的轰炸，徐缓终于将欧阳瞳骗出了网络对战中心。两人去快餐店去大吃了一顿后，分别顺着相隔一米的平行线走在了返回宿舍的路上。

快到宿舍时，欧阳瞳仍像打了兴奋剂一样雀跃不已。

"哈哈哈哈，"她得意忘形地笑着，"赢了那个流鼻龙，心情真好。"

"你倒痛快了，你没看见那孩子都快哭了。"徐缓见她小人得志，忍不住语带讥讽，"赢了小学生，也不知有什么可高兴的。"

"那又怎样？反正我赢了，哈哈，好过瘾！"

"要是你自己的孩子，你会让他赢吗？"徐缓本想这么异想天开地问上一句，不过考虑到自己牙床的牢固程度，他选择了沉默。这样一来，反倒被欧阳瞳抢了先。

"喂，我听室友说，男人不喜欢女人比自己强。你会不喜欢玩游戏玩得比你好的女孩吗？"

在这里借此机会敬告各位男性读者：当女人提出这类问题，同时还有意无意地冲你靠过来的时候，最好赶快打起十二分精神，认认真真地回答，否则，下场便可能和徐缓一样。

"玩得比我好倒是无所谓。不过，既然生为女人，最好还是少玩游戏。"徐缓眼前又浮现出欧阳瞳坐在电脑前那过分投入的样子，他觉得有必要给她提个醒。

在气氛恰到好处的时候说出煞风景的话，再正确也是错误。任何企图推翻这一真理的尝试都将遭到可耻的失败。

欧阳瞳像发条走到头的时钟一般坚决地停了下来。

"怎么啦？什么东西忘了拿吗？"徐缓还不知死活地问。

"什么意思，你！"欧阳瞳紧握双拳，像一头好斗的小豹子般冲徐缓吼道，"你把刚才的话再说一次！"

"你怎么跟只刺猬似的，动不动就想扎人。"徐缓大呼冤枉，他认为自己刚才说的每句话都和平得可以拿到联合国去发表演说。

"我就是刺猬！那又怎样！凭什么你们男人成天玩游戏就可以，我们就不行！"不知是不是勾起了什么不幸的回忆，声音竟然带上了哭腔。

徐缓何曾见过如此厉害的场面，即使面对异形也能镇定自若的他不由得方寸大乱。

"我也没有成天玩……"徐缓高高挂起了免战牌，但欧阳瞳不吃这一套。

"原来还以为你有些不同，现在看来你也不过如此，和那些人一模一样！"

"　我多少还是能了解你的想法。"

"了解什么！你以为你能了解！你是男人，我是女人，这是天壤之别！如果是你那些狐朋狗友一天到晚玩游戏，你也会觉得不妥？"

"的而且确。任何人玩得过火我都觉得不妥，这和性别无关。我不知道你过去生长在怎样的环境里，又遇到过怎样的事，让你在这个问题上变得跟刺猬似的。不过……"徐缓鼓起小时候在动物园摸老虎的勇气，伸出手去牵住了欧阳瞳的手，他感到那掌心满是汗水，"我这人正好不怎么怕扎。"

欧阳瞳的反应让徐缓充分了解到何谓感性动物。

她用力甩开徐缓的手，往宿舍方向跑去。

徐缓没有追上去，一来他心里明白追也追不上，二来他猛然想到了一件非常重要的事。

"糟糕！"他惊出了一身冷汗，"这回惨了，把开'复兴'的事忘得一干二净，今天是周末，一定有不少人等着。"

徐缓看了看表，随即也在校园里跑了起来。

天色已晚，凉爽的夜风一洗白日的微热，将温馨缠绵的气息免费放送，而那些彼此错过了的人，也只能迎风流泪吧。

至于气喘如牛，健步如飞，心急如焚的异人，却不在此列。

（未完待续）



QUESTION & RESPOND

老鸟坐堂

【主角】菜鸟，老鸟
【流程】求医 请在调查表留言板或来信写明游戏名称、版本和具体症状。
坐堂 请写明所解答游戏名称以及您的详细通讯地址、邮编。
【EXP】如您提供的答案被刊登在第N期，将获赠第N+1期杂志，超过300字的解答另计稿费。
【LEVEL UP】年底评选5位坐堂专家，赠阅来年全年杂志。
【传送门】北京813信箱《难症会诊》(100037)或reader@fcgm com cn
【家游提示】
①支持正版游戏软件。
②尽信攻略则不如无攻略。

猴岛小英雄4

●在Lucre Island上那个脏水池中我划船遇到了自己，说过话后他划船走了，我根据攻略上所说跟着他划过去，可一到转换画面时就被一个黑洞吸走了。我试过每个角度、方向都不行！到底应该怎样走呢？

【答】这个问题我去年就解答过(见《家游》2001年9月号)。在那个"脏水池"(时空秘境竟被叫成这个？)中要按先前得到的那张时间表上的提示走。比方说 时间表上标明12:00东，就意味着当你到达某个场景时，屏幕右下角钟显示12 00，你就要向东走(上北下南左西右东)，依次类推，就能到达目的地了。

本游戏中的很多东西是随机生成的，攻略的作者玩时走的是那个方位，另一个人玩就不一定了。正如"老鸟坐堂"的那句提示 尽信攻略不如无攻略。^_^

(江流尽)

古墓丽影3

●我在印度之旅卡住了 来到了一个昏暗的房间，里面只有一个六手蓝魔雕像，我发现有一块砖的颜色与众不同，而攻略上也正说拉出一块砖后继续剧情，可是如何拉出那块砖？具体应该如何操作呢？

【答】那块砖靠在墙角，只有两面朝向外面(砖的上面当然不算了，难道你想让劳拉把巨砖拔起来？呵呵 -))。朝外的两面，有一面对着六手魔，这面是拉不动的。去另一面，让劳拉站在砖的前面(要靠紧呦！)，然后按住Ctrl键不要放开，这时劳拉会慢慢地做出弯腰用劲的姿势，然后按方向键后就可以拉开砖了(这个过程中Ctrl键要一直按住)。

(天津 三石)

阿比逃亡记

●在pvpc0103场景中(好像是这个场景，记不太清了)，我在一个布袋子下卡住了，在这里应该跳起并从袋子中撞出一块果子哄给下一场景中的虫子，可是果子被装出后刚好落在台阶边上，由于捡果子是按下+ctrl，可是站在这里按下就直接从台阶上下来了，到底应怎么解决呢？

【答】其实你可以在台阶上任何地方(包括台阶边上)先按下，让阿比下蹲，然后滚到台阶边再按ctrl，这样阿比就可以蹲着拾到果子了。

(上海 欧云鹏)

全球行动

●本人以第一时间取得该游戏D版(因为还没出正版嘛)欲装尝鲜，可惜在我的爱机上装到一半时就出现提示如下 Error copy files from Media Please re-insert Media if ejected.装了几遍均未成功，只看到片头动画，疑心软件问题，拿到其他机器的"瘟酒吧"上，安装一切正常，不知为何？

本人配置 PⅢ667/技嘉GA-6VXC7-4X/128+2*32MB内存/IBM 15GB/ELSA Geforce256/WinXP(什么威盛四合一、显卡驱动都升级了，其他游戏跑的挺好)

【答】首先说明安装不了游戏绝对和你的机器配置无关 和你的操作系统无关，和你的主版bios无关。问题出在你用的是盗版，如果你坚持要用盗版的话就知道去换一个光驱了；因为问题出在安装过程中的数据读取上，由于是盗版你的光驱无法正常读取上面的文件。解决方法 卖正版或者换光驱。

(天津 小玮)

生化危机3

●具体病症如下 画面打开很慢，从一个画面转换到另一画面要几十秒。比如打开一个门，要过三四分钟才可以转换到另一画面，而且人走的极慢。还有人物的话已经说完了，可是画面还是停在刚开始的时候，要过三四分钟才转换到话说完时的画面。不知是什么原因。前几天我还在玩，今天一打开游戏就出现了这种情况。我重新安装了游戏后，还是有这种问题，我的其它游戏都可以玩。

【答】可以肯定的是 你在上次玩这个游戏和出问题时之间的时间断内一定安装或者删除了什么东西。而这正是问题的原因。出现问题的原因有

1.硬盘空间不足引起。说明书注明要有20m以上的空间，看看你的c盘和游戏所在盘的空间是否足够。不够的话就要腾出一些空间了。空间充足的话往下看。

2.显卡的驱动产生冲突引起。这就需要你采用软件加速来运行一下游戏。如果问题解决，就需要你重新安装显卡驱动，必要时要重装系统。问题依旧的话往下看。

3声卡的驱动产生冲突引起。在游戏的option里禁止音乐和音效的选项。如果问题解决，就需要你重新安装声卡驱动，必要时要重装系统。问题依旧的话往下看。

4.手柄的驱动产生冲突引起。这个原因产生速度变慢的例子很多，卸载你的手柄驱动就可以了。

以上是是可能的问题原因。如果问题依然无法解决就给我写email好了 xiaov@163.net。

(天津 小玮)

三国赵云传

●我已拥有龙翎和风羽，但不知该如何炼制出物品，请赐教。还有救公孙瓒的场景中，我总是被颜良打死，剧情无法发展。救救我！

【答】在救公孙瓒的场景中，可以不理会颜良，直接冲过桥去败袁绍即可(但这样会陷入敌军的包围之中，很难脱身)。为了战斗方便些，早期升级所得的技能点数应先将枪系必杀技2"灵蛇吐信"提升至10级，枪2是可放毒的，所有的BOSS都吃毒，且中毒后失血随枪技的升高而增多。放毒之后，躲开敌人绕几圈，再回来看看，敌人都快没血了，冲上去抢经验值吧，一枪一个(爽呀！)。如果认为不保险，还可以再升剑3，敌人中毒之后，用剑3震一下，全晕了，冲上去砍死他们！

炼制物品需要去找道士或铁匠，但不是所有的都会炼化。一共有几处

1.救公孙瓒后，在易城中道观里的老道处可炼化道具(门口有一道士)，但是要帮他找回玉横，玉横在城西的老虎身上。城中卖画的对面的商人会让你杀死一强盗，两者在一处。

2.赵云杀死淳于琼后，在前往徐州途中，伏牛镇偷马贼胡二家上面有一铁匠可炼化道具。

3在荆州城，靠东北处有一铁匠也可炼化。

4.许昌城铁匠铺中，右边的铁匠可炼化道具。

5.破日月大阵之前还可以再次炼化道具，进入之后就没有回头机会了。

(安徽 晨星)

樱花大战2

●我想请问高手一下，游戏删过一遍后为什么就不能再安装了呢？

【答】卸载《樱花大战2》后不能再次安装的解决方法是 先手工删除《樱花大战2》的所有文件，然后在开始－运行中输入regedit编辑注册表，把HKEY_LOCAL_MACHINE-SOFTWARE-SEGASAKURA2键删除(请注意备份注册表)，然后即可再次安装《樱花大战2》。

(北京 文刀)

笑傲江湖2五岳剑派

○我打到攻打黑木崖，在云龙道上卡住了，两个蓝色的机关已开启，但在云龙道3F的那块石头机关却不知如何开了，那里一共有两块大石，一块让蛊兽能举起，但不知有何用？剧情就此无法继续了，请指点迷途，谢谢！

(上海 铁铁)

博德之门&冰风谷

○在《冰风谷》的有蘑菇人和双头巨人的那个洞里捡到了一瓶"树藤提取油"不知是干什么的？还有在英雄殿堂里捡到的几本日记不知谁会要(其中有一本是给断手之塔里的人的我知道)？《博德之门》、《冰风谷》怎么输入自己的肖像？《博德之门》里除了"那西凯"的农田里有隐藏盔甲还有其他的隐藏道具吗？坐标是多少？《冰风谷—冬之心》里有隐藏道具吗？

(坤坤猪)

冰风谷

○一开始的东流亡地，从室内出来的背景音乐，我觉得很好听，但只放一会儿就停了，不知道是本来就这样还是什么其他的问题(正版)。我想让它不停放，该怎么做？

(葛峰)

FIFA2002

○在额外的锦标赛中已经打开了4项 欧洲杯、北美金杯赛、美洲杯和亚洲杯，还有一项始终未打开，请问有什么办法？此外获得世界杯出线权的球队怎样才能参加世界杯？

(江苏 杨航)

代号：爆发

○我在"小心翼翼 Will-o'-the-Wisp，地点：俄罗斯 卡尔里亚"这关卡了壳，导航仪怎么放都不对头，特来求援，希望能指点迷津，这导航仪应该放在哪一个具体位置？

(魏艳)

凌波育成计划

○在游戏中并不能看到"对源堂好感度"、"对玩家好感度"、"不良倾向"和"动漫狂热度"这四项指数，怎样得知其数值？

(灵剑幻士)

电脑问题

○我电脑的配置是 赛扬Ⅱ900Hz/技嘉GA-60X(815EP不带声卡显卡/七彩虹GeForce2MX200 (32M)/CMI8738/金钻6代20GB/ACER52X。我刚装了一个猪兔大战的游戏，不能玩。不过可以进入游戏，但只要移动游戏中的坦克就会死机，此时还可以听见游戏的声音。按ESC键就回到桌面了。有时弹出一个方框：

Fatal error

SCConcert::SetSoundFrequency:SetPositionfailed E_INVALIDARG

有时会出现非法操作。此时DirectX诊断工具中的Direct3D变成不可用了，什么游戏都不能玩。有时玩其它的游戏也会无故死机或蓝屏，只有按机箱上的重新起动才行。现在玩《反恐精英》时没有以前快了。有时还会弹出瑞星要我备份。我用瑞星查毒也没查出来。我把C盘格式化重装了系统，问题还是存在，请问这是什么原因？另外我把BIOS设置成优化默认值时就不能关机，关机后就自动重启，请问是什么原因？应如何解决？

(灵魂之子)

电脑问题

○小弟近日遇到一个问题。我在安装一些游戏时，安装好后，我点击开始游戏，但是屏幕上出现"刷新率超出范围xxK xxxHZ"。这是由于什么造成的？谢谢各位解答！

(lion_we)

电脑问题

○我的机器配置是PⅢ733/红苹果815EP主板/GEFORCE2 MMX 200 64M显卡/128M内存/AC97板载声卡/WIN98第1版。机器在运行大部分游戏时都很好，但对少数游戏不适应，譬如在运行《重返德军总部》时声音总是比画面慢一拍，在运行《QUAKE3》时只要一进入游戏就会出现噪音，在运行《冠军拉力赛》时干脆完全无声，再有《钢铁雄师3》和《反恐精英》一运行就死机。望指教。

(杨效雄)

命运战士II
Soldier Of Fortune 2

使用命令行参数 "+set console 1" 启动游戏(例：假如你的游戏安装目录为 D:\sof2,在视窗的"开始\运行"对话框中选取主执行文件并在引号后面输入如 "D:\sof2\SoF2.exe" +set console 1),进入游戏后即可按[~]键进入控制台,或在主菜单画面按[ESC]进入控制台。在控制台中输入下列代码并回车获得相应功能。

DEMO 版

代码	功能
God	刀枪不入
ModeNoclip	穿墙模式
Notarget	隐身模式
Timescale #	游戏慢动作模式(#=1 到 10 数字越小越慢)

完全版

代码	功能
Heratic	刀枪不入
ModeElbow	获得 1~5 及 7 号武器
Bigelbow	获得 6 及 8~12 号武器
Phantom	穿墙模式
Ninja	隐身模式
Matrix #	调整游戏速度,# 等于 1 至 9 为减速,等于 1 为正常速度,大于 1 为加速
Killallmonsters	消灭当前关卡中的所有敌人
give all	获得所有武器且生命全满

【测试 NA WING 提供 A】

自由力量
Freedom Force

用纯文本编辑器(如记事本程序 notepad.exe)打开游戏安装目录 System 中的 Init.py 文档,输入下列两行字符(注意大小写字母)

import ff
ff.CON_ENABLE=1

保存后启动游戏即可按[~]键进入控制台,[U]键显示画面刷新帧数。游戏中进入控制台输入下列代码并回车获得相应功能(注意大小写字母)

代码	功能
god()	所有英雄刀枪不入
peace()	敌人不再主动攻击
DEBUG_ALLPOWERS=1	在部分任务中英雄获得所有能力

以下代码应在基地中时通过上述方法使用有效

Campaign_AddPrestige(#)
Campaign_AddCP('name' #)
Campaign_Recruit('name')
Campaign_UnlockOrigin('name')

其中 # 为数字,name 为小写的英雄名字,如 Minute Man 写为 minute_man,Mentor 写为 mentor。

以 16 进制编辑器(如 UltraEdit)打开游戏存档文件,在地址 1068 1069 106C 106D 处将其数值都改为 FF。存档后进入游戏即可拥有 65000 名望点。

【测试 NA WING 提供 A】

战斗之星
RIM Battle Planets

游戏中按回车键出现输入提示,输入下列代码并回车获得相应功能(除第一条代码之外,其它代码输入时,鼠标需放在某个单位上才能奏效,若执行成功会有括号中的提示信息)

代码	功能
show me more	当前关卡立即获胜
I am a cleric	指向的单位生命全满
ohne Moos nix los	功能不明
you are smart	功能不明
be my little baby	功能不明

【测试 有效 WING 提供 B】

突袭II演示版
Sudden Strike 2 Demo

在游戏中按回车键出现输入提示,输入下列代码并回车获得相应功能

代码	功能
**omniscience	地图全开
**blitzkrieg	立即胜利
**koenigstiger	刀枪不入及武器全部升级

【测试 NA WING 提供 B】

毁灭公爵:曼哈顿计划
Duke Nukem: Manhattan Project

在游戏中按下[~]键进入控制台,输入下列代码并回车获得相应功能

代码	功能
give all	获得所有武器及物品
give ammo	获得所有武器弹药
give jetpack	获得喷气背包
give forcefield	能量护盾全满
give life	生命全满
toggle r_timings	画面刷新帧数显示开关
toggle r_stats	画面刷新状态显示开关
toggle g_debug	除错信息显示开关
camera camera	切换视角
camera player	切换视角
kill	自杀
toggle g_p_god	刀枪不入开关
pause	暂停游戏
toggle g_map_info	地图信息显示开关

【测试 NA PAGAN 提供 A】

世界杯足球赛2002
FIFA World Cup 2002

用纯文本编辑器(如记事本程序 notepad.exe)打开游戏安装目录中的 soccer.ini 文档,在其中添加如下的几行字符,启动游戏后即可获得相应功能

CHEAT_UNLOCKED_TEAMS=1
开启所有的世界球队 美洲球队、亚洲球队及欧洲球队
UNLOCK_TOURNAMENT=1
开启所有比赛赛事
AGGRESSIVE_TACKLE_CHEAT=1
可以使用暴力手段
CHEAT_EQUAL_TEAM_STATS=0
球队能力状况均等
CHEAT_RANDOM_TEAMS=1
电脑随机选择球队
DEMO_MODE=1
游戏演示模式
WINDOWED=1
在窗口模式下玩游戏

【测试 NA PAGAN 提供 B】

上古卷轴III晨风
The Elder Scrolls 3: Morrowind

在游戏中按[~]键进入控制台,输入下列代码并回车获得相应功能

代码	功能
togglegodmode	刀枪不入状态开关(代码可简作 tgm)
fillmap	在完整地图上显示所有城镇
fixme	从当前位置移动 128 格
setflying #	飞行模式开关(#=0 关 #=1 开)
setsuperjump #	超级跳跃开关(#=0 关 #=1 开)
setwaterwalking #	涉水模式开关(#=0 关 #=1 开)
setwaterbreathing #	水下呼吸开关(#=0 关 #=1 开)
setlevel #	设定玩家的级别(#= 级别数)
additem "Gold_100" #	获得指定数量的金钱(#= 金钱数)
setfatigue #	设定玩家疲劳值上限(#= 上限值)
setmagicka #	设定玩家魔法值上限(#= 上限值)
sethealth #	设定玩家生命值上限(#= 上限值)
centeroncell X	将角色置于指定栅格(X=cell ID,代码可简作 coc)
centeronexterior X,Y	将角色置于外部栅格(X,Y= 坐标,代码可简作 coe)
createmaps "filename.esp"	创建 Xbox 所用的地图文件
filljournal	将当前状态全部写入日志
getfactionreaction faction ID X	获得相同派别待遇(X=factionID)
help	列出大部分命令清单
showvars	显示变量(代码可简作 sv)
stopcelltest	终止栅格测试(代码可简作 sct)
testcells	测试栅格(代码可简作 tc)
testinteriorcells	测试内部栅格(代码可简作 tic)
testmodels	测试模组(代码可简作 t3d)
toggleai	人工智能开关(代码可简作 ta)
toggleborders	边界开关(代码可简作 tb)
togglecombatstats	战斗状态开关(代码可简作 tcs)
togglecollision	碰撞开关(代码可简作 tcl)
togglecollisionboxes	碰撞方盒开关(代码可简作 tcb)
togglecollisiongrid	碰撞栅格开关(代码可简作 tcg)
toggledebugtext	除错信息显示开关(代码可简作 tdt)
toggledialoguestats	对话状态开关(代码可简作 tds)
togglefogofwar	战雾显示开关(代码可简作 tfow)
togglegrid	栅格开关(代码可简作 tg)
togglekillstats	杀敌状态开关(代码可简作 tks)
toggleloadfade	淡出开关(代码可简作 tlf)
togglemagicstats	魔法状态开关(代码可简作 tms)
togglemenus	菜单显示开关(代码可简作 tm)
tpg	路径栅格显示开关
togglescripts	脚本显示开关
togglestats	状态显示开关(代码可简作 tst)
togglesky	天空显示开关(代码可简作 ts)
toggletexturestring	纹理开关(代码可简作 tts)
togglewireframe	框线开关(代码可简作 twf)
toggleworld	世界显示开关(代码可简作 tw)
togglefullhelp	主人及脚本名显示开关(代码可简作 tfh)
sg	显示选中角色的族群成员
st	显示所选角色的目标的族群成员
showscenegraph	显示场景图表(代码可简作 ssg)
moto	移动
twa	水域开关
tvm	虚幻模式开关
tso	脚本输出开关
on	参考信息输出开关
tl	光源开关
sa	动画显示开关
ra	重置角色
pt	清除纹理

使用 AddItem 代码可获得指定的物品。例如输入下列一系列代码即可获得全套 daedric 装备(有关装备名称可通过构建器 Construction Set 获得)

AddItem "daedric_Shield" 1
AddItem "daedric_cuirass" 1
AddItem "daedric_greaves" 1
AddItem "daedric_pauldron_left" 1
AddItem "daedric_pauldron_right" 1
AddItem "daedric_gauntlet_left" 1
AddItem "daedric_gauntlet_right" 1
AddItem "daedric_boots" 1
AddItem "daedric_god_helm" 1
AddItem "daedric dai-katana" 1

【测试 NA PAGAN 提供 A】

冠军拉力赛2002
Rally Championship 2002

在主菜单画面中直接键入 cheating homer(中间要输入一个空格)这一串字符,输入正确的话会听到一声引擎声,此后你在游戏中即可直接选用所有汽车和赛道了。

【测试 有效 PAGAN 提供 A】

虎胆龙威之广场惊魂
Die Hard:Nakatomi Plaza

用纯文本编辑器(如记事本程序 notepad.exe)打开游戏安装目录中的 autoexec.cfg 文档,你会发现其中有许多设定项目,将字符串的对应值改为 0 关闭该功能,改为 1 则开启该功能,例如

代码	功能
PlayerTakeDamage	刀枪不入模式开关
AITakeDamage	敌人刀枪不入模式开关
PlayerClip	穿墙模式开关

【测试 有效 PAGAN 提供 B】

笑傲江湖II东方再起

游戏中直接输入 natit 这一串字符后再按回车键即可进入秘技模式,此后可使用同样方法输入下列功能代码获得对应功能

代码	功能
money#	获得指定 # 数量的金钱
win	在战斗模式和小游戏中输入则立即获胜
nofight	不遇敌
man#	调出指定角色(#=1 令狐冲 2 任盈盈 3 蓝凤凰 4 愚磐)
boss#	调出指定敌人(# 为数字,88 东方不败)
snow X	下雪开关(X=on 开,X=off 关)
rain X	下雨开关(X=on 开,X=off 关)
black sheep wall	显示全部地图
potential#	学得数字对应的招式(#=1~31,40~82,102~167)

【测试 NA BIGFOOT 提供 A】

简氏攻击中队
Jane's Attack Squadron

用纯文本编辑器(如记事本程序 notepad.exe)打开游戏安装目录中的 USER.CFG 文档,在其中插入一行

banana

保存后启动游戏,进入战役任务模式,在简报画面中可以改变各个任务的执行结果,只要点击左上角的选单即可设定其为胜利或是失败。

【测试 NA BIGFOOT 提供 C】

魔法门IX
Might & Magic 9

由于基于 Lithtech 引擎开发的 MM9 在中文视窗系统下无法更改保存键盘设置,因此游戏中一些特别重要的操作无法设定在键盘适当键位上,为此可以用纯文本编辑器(如记事本程序 notepad.exe)打开游戏安装目录中的 default.cfg 文件,其中有一行

enabledevice "##keyboard"

此后即是对各个键位功能的定义。键盘上各按键的编号方式如下

第一排 ESC 为 #0
第二排 1 为 #2 向右递加到退格键为 #14
第三排 TAB 为 #15 向右递加到\键为 #28
第四排 CapLock 为 #29 向右递加到 " 键为 #40
第五排 左 Shift 为 #43 向右递加到右 Shift 键为 #54
第六排 左 Ctrl 为 #55,左 Alt 为 #56,空格键为 #57,
　　右 Alt 为 #58,右 Ctrl 为 #59

根据上述键盘与编号的对应关系,将想要设置的键位的代码填入如下例子中的 ##61 位置即可设定功能说明(切换视角)所对应的功能键

rangebind "##keyboard" "##61" 0.000000 0.000000 "ToggleCamera"

最后几行为鼠标定义,若要设定之,只需将其中 "Button 1" 改成 "##Button 1" 即可用右键使用对应功能(攻击魔法)

rangebind "##mouse" "Button 1" 0.000000 0.000000 "AttackSpell"

设定完毕后保存文档,进入游戏中到键位设定画面选择 reset to default 即可使用设定好的功能键。

【测试 有效 BIGFOOT 提供 C】

幻世录II

游戏中各关都有一些隐藏物品,它们的位置坐标如下(按[~]键可以查看自己的坐标)

俘虏(THE PRISONER)
水晶弓 X=170 Y=260
烈炎戒指 X=800 Y=410
黄金项链 X=600 Y=120

偷袭(INCURSION)
世界树之露 X=310 Y=650
战士之靴 X=1180 Y=270

空中军团(A FLYING CORPS)
魔道之袍 X=1180 Y=880

遭遇(ENCOUNTER)
战士铠甲 X=890 Y=460
水晶剑 X=70 Y=740
铁制头盔 X=70 Y=890
司祭头环 X=410 Y=1280

埋伏(AMBUSH)
斗气拳套 X=460 Y=700

假意(BARMECIDE)
黄金项链 X=650 Y=220
痛恨之心 X=170 Y=410
风之源 X=1130 Y=410

逃狱(ESCAPE)
冰晶小刀 X=410 Y=360
护身手环 X=80 Y=460

犹豫(HESITANCE)
彩虹项练 X=790 Y=220
银制手环 X=550 Y=650
神偷戒指 X=410 Y=700
风岩锁练 X=1660 Y=460

翼族公主(PRINCESS)
炎灵之杖 X=460 Y=460

极地(ARCTIC)
蓝褐结晶 X=1030 Y=170

怨灵(DEMON)
赤青结晶 X=310 Y=650,
　　X=1060 Y=360
黑色墨镜 X=790 Y=360
痛恨之心 X=750 Y=410

狩猎人类(HUNT HUMAN)
重装头盔 X=1660 Y=690
炎灵之杖 X=510 Y=410
魔金头环 X=170 Y=220
邪骇灵杖 X=410 Y=120
炽雷之斧 X=170 Y=120
软鳞甲 X=80 Y=600
战士铠甲 X=460 Y=790
逆十字架 X=360 Y=890

复仇者(AVENGER)
火之源 X=460 Y=460,
　　X=550 Y=650,X=790 Y=600

天界战争(SKY WAR)
黄金圣杯 X=510 Y=940

海军(MARINE)
龙鳞腰带 X=70 Y=170
青蓝结晶 X=70 Y=560
圣魔之像 X=270 Y=310
凝气手环 X=650 Y=70
速风之羽 X=550 Y=500
替身项练 X=700 Y=510
奥义之证 X=310 Y=700
赤青结晶 X=220 Y=600
痛恨之心 X=890 Y=940
圣之源 X=890 Y=600

援军(SUCCOR)
水之源 X=1030 Y=500
光明战靴 X=310 Y=700

追随国王(FOLLOW KING)
痛恨之心 X=1610 Y=460
七彩圣石 X=800 Y=220
世界树之叶 X=1610 Y=210
圣之源 X=1420 Y=550

物品复制

在整理物品介面或买卖商品介面中,把要复制的物品放到某一个角色物品栏的最上面,然后鼠标对着这个物品左键点击,在松开左键的同时迅速的向上方拖动(注意松开鼠标左键的刹那鼠标指针一定还要处在该物品的原位,如果把鼠标移开后再松开左键是没有效果的),这时你会发现那个物品还留在原位,而你的鼠标上又有一个相同的物品了!这个操作需要多多练习才能成功。

【测试 NA BIGFOOT 提供 A】



游吧夜话

熟悉杂志的朋友可能对一位北京的女玩家陈京蓓有印象，她在前两年写过不少好文章。不知从什么时候起，她在每次读完杂志后都会与我在电话里聊一会儿。起初是给杂志提意见，后来说提不出什么意见了（也知道我们虚心接受坚决不改的毛病），就侃游戏。她不时会有些海阔天空的想法，比如前几天讨论玩家的穿着问题。后来她在论坛上发了篇帖子，其中一些内容便是那天聊到的，节录如下

"五一前我狂打《英雄萨姆2》，只觉萨姆真人模特穿的那条俄式天蓝色高腰直脚牛仔裤够爽，一心想自己也有一条。五一期间，我便直奔商场，终于在双安买到了一条苹果牌天蓝色小喇叭牛仔裤，虽然式样不一样，但是劲头却差不多。然后我就觉得自己的T恤没有萨姆那样的，可到哪儿去找胸前有个炸弹小人头儿的白色T恤呀？天助我也，在三里屯的雅秀服装市场，我买了件胸前有个茄子小人儿脑袋的白T恤。最后只差运动鞋了，可阿迪达斯、锐步、耐克、宾士域、力健这些牌子的运动鞋里都没有那个样子的，只好等一等，五一期间暂时穿着一款阿迪达斯的白底夜空蓝纵向机翼飞条的运动鞋自扮女萨姆了……"

因为接触多了，知道这位大玩家素来的狂热，我既没觉得有什么不妥，也不认为她想搞COSPLAY，反倒想起了一些其它的事情。首先，她把玩游戏这事弄得很有仪式感，就如同足球迷现场助威时的盛装油彩，好象让自己事先进入了角色，接下去获得的欢乐可以成倍增加似的。这挺好，至少比那些大庭广众光着膀子看球或者玩游戏的强得多。其次，她不看重什么游戏的"艺术"、"内涵"之类，对形而下的东西有浓厚的兴趣，依我看很实在。我在想，杂志里的一些内容也是可以很有仪式感和更实在的。

当然，不排除长此以往玩游戏走火入魔的可能，像论坛里一位朋友说的"萨姆手中的枪部队中有没有？如果有的话你是不是也……"我想起前一段时间发生的德国校园枪杀案，那孩子喜欢CS，不知道他玩游戏时穿什么衣服?!

（小马 <awei@fcgm.com.cn>）

来言去语

●浙江宣宵

看到4期娱人码头中几位父母的话，感到心中有话要说，不吐不快。

我有两个很爱我的父母，但他们却不理解我。

小马问我们是否多了些与父母师长们沟通的勇气，我想说：心中有了些安慰，却没那个勇气。因为在电脑游戏方面我和父母的代沟实在太深了。快三年了，当父母"自以为"认识到电脑游戏的危害时，便一直进行反对，更可悲的是我敬爱的老师也在一旁煽风点火。多少次我和父母吵架，为此我差点要离家出走。记得在那几天，我学习上一直有退步，他们便认为是电脑游戏的错。最终他们采取了强制措施：把放电脑的书房上锁并拿走钥匙；把鼠标拆下锁进保险箱……

哈哈哈，我笑，父母亲，你们错了，如果我这么容易屈服，就不是你们的孩子了。没有钥匙我自己去配，鼠标拆下了我可以再去买新的。你们知道吗?两年多来我一直在和你们进行游击战，在你们外出时又坐到久违的电脑面前。

可父母对我是那样的关心，一到假期便坐在家里陪着我。虽然如此，我依然利用一切可以利用的时间，现在平均每周我可以玩到两个多小时的游戏。父母亲，你们知道吗？这可是你们散步买菜外出的时间。我只想告诉你们，我是不会放弃自己心爱的PC Game的！

值得安慰的是，我有一帮兴趣相同经历相似的朋友，我们在一起讨论游戏，发泄苦闷，讲着我们自己那可怜的每周两小时……值得庆幸的是，我还有《家游》，一直鼓励我、支持我的朋友。

现在我什么都不知道，只是在想，爸爸妈妈当你们看到两年来我一点一滴的进步时，你们是不是认为这是你们"强制措施"的成果呢？可悲啊！

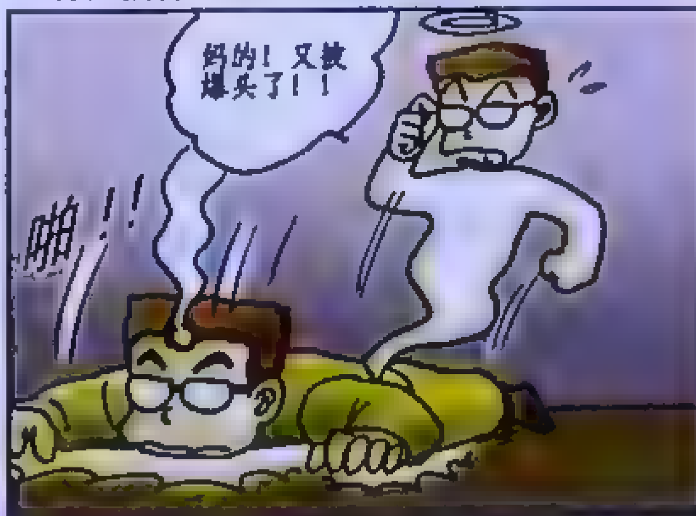
小马："秘密潜入"固然可以图一时之快，但只能让那条所谓的代沟越来越深。上一代人总是不能完全明白现在眼皮底下层出不穷的新玩意，很大程度上是因为这一代人不愿告诉他们。通常，只有当男孩变成男人甚或变成父亲时，才会懂得如何与上一代人交流，但那时这种交流已不是影响生活的必需，而更多是一种慰藉了。我说这话时有点脸红，因为，我也是刚刚明白。

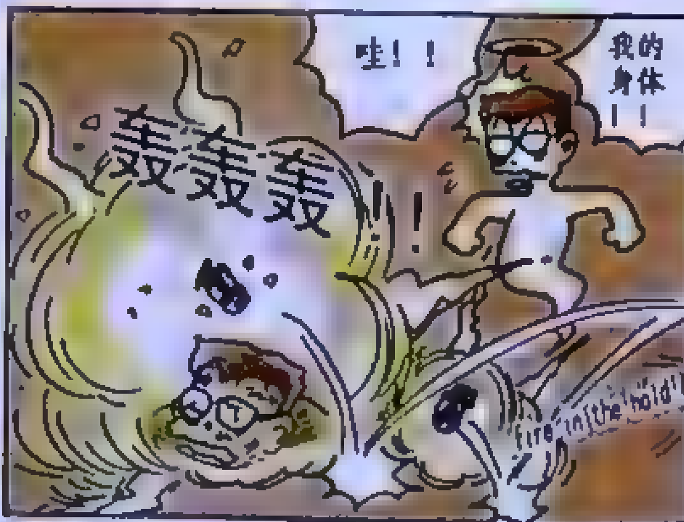
●北京王城

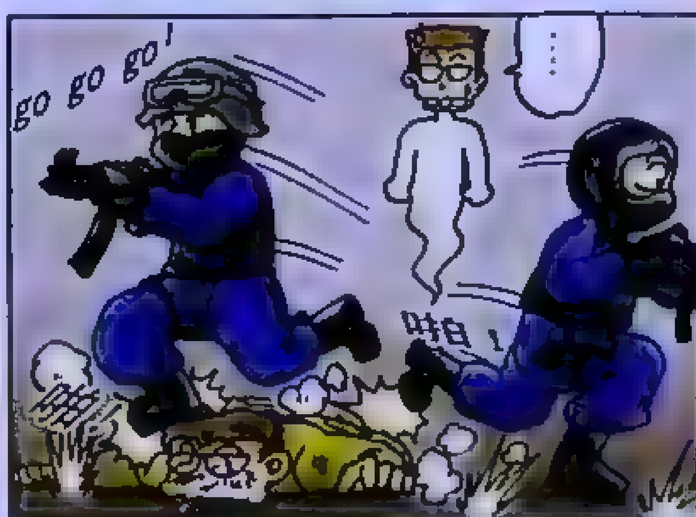
虽然改版很久了，但是至今我对这个变化还是有点……当然，做的还是很好的！也许是我这个人比较怀旧吧（也可以叫"守旧"）。工作很久了，但游戏始终没有放下。同事中年岁较长的人还是认为这是孩子们的专利，说"你还是太贪玩了，没长大"一类的话。不过也许这是保持青春的一条捷径，说起来应该推荐广大女性来玩一下。

对了，从开始的版式说起，我想说这么个问题：虽然现在工作了，但仍在参加一些学习班。上课的时候偶尔也看看"课外书"（好怀念的名词呀），可是现在却没法舒舒服服地看了。因为你们的杂志做得花花绿绿，不能拿到桌面上来看。原来较素的时候，还可能冒充一把参考书……真是恶习难改呀。不过还是要感谢你们的努力工作，让广大玩家有一个良好的了解游戏的渠道。

小马：工作以后的再学习总是有明确目标吧？有明确目标总是该去努力实现吧？努力实现的过程总是该专心致志吧？……看课外书你总是可以坐在后排的吧？







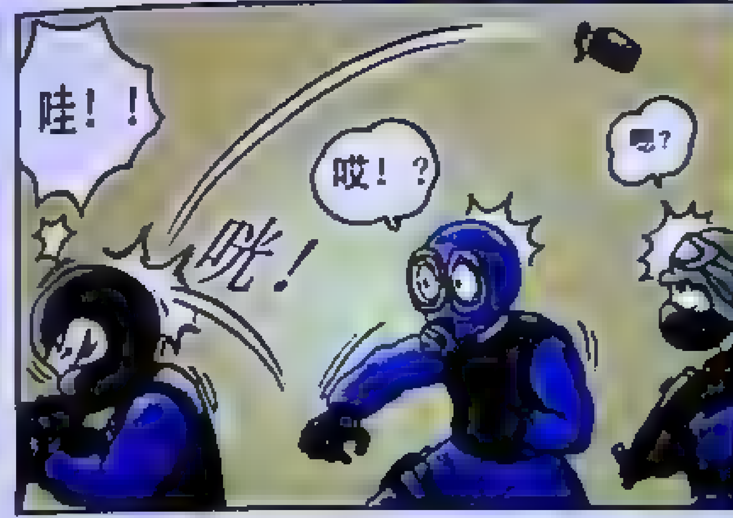


《反恐精英之14版的悲剧》

吉林　吴理









《反恐精英之火力支援》

吉林　吴理

●山东于永杰

对于《家游》从开始购买到现在，我基本上是没什么意见的，说起来有些地方还要表示感谢！就是我们"家"常说的一句话："游戏有益身心，沉迷影响生活"。因我近日玩《传奇》发了疯，以致通宵达旦地升级，还被老师K。而老师最后讲的就是我们"家"（也许也是他"家"）的这句话！——终于让我玩游戏把握了一个"度"。

小马：游戏到底是不是对身心有益，每个玩家都在现身说法。如果大家都控制不好这个"度"，我们的这句"敬告"便只好变成"游戏有害健康，迷幻度90，刺激度100"之类的警告了。

●上海Duppa

再过几个月我就满35周岁了。我有一份比较稳定的工作和收入。我喜欢玩游戏，特别喜欢玩那些对手、脑反应要求甚高的FPS游戏，而且玩得还不算差。有时我到网吧里和那些小我十几岁的年轻人玩CS，我的名次总是比较靠前的。单位里有同好的小年青《荣誉勋章》玩不下去的时候也会让我示范给他们看，怎么样还不错吧。

但是，我有个困惑，就是电脑游戏是否适合我这个年龄段的人玩。环顾四周，我的同学们都已成家立业，他们也有电脑，但也就最多用来打打牌、聊聊天、发发信之类，的确鲜有人玩电脑游戏，而玩FPS的更是罕见，难道是我童心未泯吗?

能否做个企划调查一下像我这个年龄的人有多少还在玩游戏，在玩什么游戏，准备玩到什么时候歇手，OK?

小马：按照您对自己工作的描述，也按照通常的理解，这个三十而立的"立"您是基本达到了。不过孔子的原意更多的是指在精神上的"立"，也就是独立的思想。您自己玩得高兴不就行了，何必在意别人?

玩家的年龄层是随着游戏种类的日益丰富而不断扩展的。国外既有被小学生夺取冠军的游戏比赛，也有专为老年人举办的游戏盛会，国内也有联想这样的厂商为老年人特制方便上网和游戏的电脑。咳……扯到老年人有点远了，按照世界卫生组织的标准，45岁以下属于青年，您看……

●四川静穆者

《家游》的封面真是差劲，色彩是大红大绿，纸质也金贵——遇冷遇热遇潮都要发卷。不过贴画很好，大伙儿想要，可自己舍不得；偏偏自己又没有地方贴，总不能贴到身上吧，可真是伤脑筋啊！

看到《家游》上大家猛贴的稿子，很奇怪。玩个游戏而已，这些人拼了老命地争，干嘛呀？人家发行商又没有指定让你玩，你高兴就PLAY，不高兴就走人，不说话也没人拿你当哑巴（我在这儿瞎扯啥呢）。责任，我们有什么责任？游戏开发商的责任是让我们爽；发行商的责任是多发行，我们的责任就是掏钱。而游戏有什么责任？或者仅仅是游戏。

然而我们不爽，总觉得游戏太无聊。放寒假回家一个多月，不能玩PC，连八位机也成了宠物。好容易熬到开学，立刻去通宵，结果无聊地睡了半个晚上。于是扪心自问，我究竟想要什么？究竟怎样的游戏才是我的梦想？我说不清，你呢？时代进步了，社会的更新速度愈来愈快，而我们的耐性则愈来愈少了。这就是玩家，这就是人。人们很容易记住一个新东西，就必然会很快地忘记一个旧东西，新陈代谢就是这样的迅捷而残忍。如同《文明》的设定，时间的计算已不是五十年一回合，而是一年一回合了。

从1996年那个怪异的下午到今天，我为游戏付出，也从中获取。这个世界里形形色色的"玩家"们想来也和我一样，只不过开始或结束的日子与我不同。而有一点肯定相同，我们得到的，远胜于付出的。因为我们得到的，是我们老了之后才应得到的，而我们失去的，是我们的热忱和青春。怀着一种对世界单纯的初衷，我们选择游戏，选择了一种如梦的生活；然而，有入梦的快乐，就必然有梦醒的痛苦。明天的我们究竟是在游戏，还是在被游戏？我和你，和所有人，都是这人间芸芸众生一子，参不透命运之轮的玄机，逃不过世俗之锁的羁绊，我们都将融化在城市的节奏中，湮没在现实的海洋里。我哭，为我，我再哭，为玩家；我还哭，为游戏，我更哭，为人类。

呜呼！安得游戏千万套，大庇天下玩家俱欢颜?!

小马：封面的纸张与去年一样，发卷可能主要是因为印制周期被缩短的缘故，这个问题我们会努力和印刷厂协调解决。关于贴画不能往身上贴的问题 -_-b，其实我们是考虑过做文身贴纸的，但老编认为太"古惑"，会影响年青一代玩家的健康形象，成为海洛因一派的变相帮凶，呼……贴画作为赠品可能还会持续一段时间，有人发现了它的新用途——在墙上贴海报的时候用贴画代替摁钉。小马身后的《星战前传2》海报就是如法炮制到了坚硬的墙面上。

●北京Dog Rusher

上学的时间总是过得很快，在我眼中《家游》作为一个测量时间的尺度，却另有一番感触。

新的一期《家游》来了，又过了一个月，上了一个月的课，又在北京"混"了一个月，游戏又陪我度过一个月的课余时间，又听了一个月"北京特产"CRI。《家游》与CRI似乎没什么联系，而我却想将二者联在一起，因为每次都是一边听CRI一边读完《家游》的。一年多的《家游》已经在书架上堆了厚厚的一堆，没事儿总是条件反射般地拿出一两本来看看。

现在大学生活条件还是差了些，6个人住一间小小的宿舍，总是显得过于拥挤。6个人来自全国各地，习惯虽有些不同，但大家生活得还算和睦。无论什么东西，衣架、拖鞋、桌子，大家都是共用的，唯有《家游》属于我自己（同屋的几个在游戏方面都比较菜，JOKE）。无论是午后的阳光下浏览，还是晚上睡觉前拉上床帘打开只有30W昏黄的小台灯，还是在自习教室里填写《家游》问卷，我们深深地沉醉于这星星点点之中，总想走出俗套，活得有些个性。玩游戏就作为这一切的开始吧！也想像那些在《家》里发表文章的朋友，洋洋洒洒写上一些颇具时代气息的文字，《家》正是这一切的开始……

在多年之后，不知我会不会对游戏还那么有激情，但我会说，那个时代的"经典"我都玩过，也曾经是"老鸟"。多年之后，不知还会不会买《家游》，但我会说，那时我读过最好的游戏杂志。多年之后，不知还会不会像今天一样对生活充满激情，但我会说，我的青春没有虚度……

小马：想起了当年8个人一个宿舍的时候，那时我们也听CRI，因为别处没有这么多英文歌……现在我已经不听CRI了，我估计，你以后也不会看《家游》了。青春有什么虚度不虚度的，记忆中总会留下些财富吧。日后在各位记忆的角落里倘能容下一本《家游》，我等平生堪慰。

●安徽孙志超

有些话以前一直想说，憋在心里也不痛快，今天就全吐出来了。有些地方说的也许不对，不过都是我的肺腑之言。

很长一段时间以来（开始是去年4、5月间），就感觉《家游》的编辑在书中露脸的时间越来越少了，特别是今年的全彩改版后，这一问题更加严重。

从前，看《家游》时，总有一种亲切、温暖的回家的感觉。特别是像我处的环境中，周围只存在两种人：一，誓将电子游戏赶尽杀绝的"正人君子"；二，整天嘴里念叨游戏却只会玩《红警》与CS的土包子。那时，翻看《家游》不只是为了了解游戏，更重要的是视看《家游》为和知己谈心及一种心灵的寄托。看着看着，时而会心一笑，心里暗叫一声"好！"。而如今，在书中则很少发现小编们的畅言，有的只是无趣的攻略和游戏介绍。

出现上述问题的原因，我想了三点：

一，改版后的《家游》销量大增，大家正乐得忙着数钞票，没工夫出来和读者交流交流。

二，改版后的《家游》编辑工作量加重，大家正忙工作（玩游戏也算工作一部分吧？），没工夫和读者侃上两句。

三，改版后的《家游》销量大了，名气大了，门面大了，身价倍增，有了点XX（XX是我不忍心用在《家游》上的词），不屑与读者调侃一下，只一心想着把稿子排上，书卖出去，然后等着领钱。

问题如果出在前两个假设上的话，是比较容易解决的。薪水多了可以论斤称嘛，工作多了可以再请两位来嘛。至于第三个假设，我也没找到解决方法，但愿不是它。也不排除有第四种原因的可能。

如果是一个装修豪华大排场的《家》里少了亲情与温暖的话，那还远不如一个能体味到亲情和温暖的朴素的《家》。说出这些话，我也很心痛。不管怎么说，《家》曾经是我的避风港，我也在那里找到过快乐，就凭这一点，我永远不会离开《家》。最后，向《家》和"家"里的亲人们致以我最美好、最真诚的祝福！

小马：要说起你的感觉，原因可能很多。一本杂志与读者亲密互动、营造温馨氛围并不容易，不是靠编辑们频繁露面就能实现的。但假如我们在这本杂志的每一个微小的细节都能想到读者，大概就差不多了。给玩家一个温暖的家是我们共同的希望，某些时候，还要请大家和我们一起努力啊。

征稿启示

"娱人码头"栏目欢迎广大读者投稿。文字稿原则上不超过8000字，纯文本格式或以稿纸誊清。画稿手绘、电脑制作均可，作品规格不小于16开。投稿以传统信件或E-mail方式均可，请注明"娱人码头栏目收"。

地址：北京813信箱（100037）或reader@fcgm.com.cn









《反恐精英之生死时速》 吉林 吴理

2002年第4期 读者调查问卷统计结果

读者对本期杂志的总体印象：

非常好	23.8%
还不错	54.5%
一般般	15.1%
不太好	5.9%
糟透了	0.7%

读者对本期封面的感觉：

非常好	24.3%
还不错	43.6%
一般般	21.2%
不太好	7.4%
糟透了	3.5%

本期读者最喜欢的三个栏目：
①特别企划
②霸者之道
③电娱实况

本期读者最不喜欢的三个栏目：
①封面视点
②强手大亨
③娱人码头

本期版式最受读者喜爱的栏目：
冒险之王

本期版式最不受读者喜爱的栏目：
软硬武略

本期读者最喜欢的文章：
霸者之道：英雄无敌的岁月

本期读者最不喜欢的文章：
网络帝国：缘来如此

2002年第4期幸运读者名单

广西北流	殷华	湖南株洲	袁冬
江苏丹阳	范汉华	山东烟台	胡斌
湖北武汉	陈杨	浙江宁波	夏吉宁
上海	陈裕	浙江乐清	刘项
安徽石台	孙家宝	河北保定	王昭
北京	禄小杰	福建晋江	陈劲松
浙江临安	高强	江苏无锡	余健
河南郑州	翟东炜	山西太原	郭威
广东广州	唐思韵	上海	齐亮
陕西西安	柴胡鑫	河南潢川	付晓东
陕西西安	王轶	四川资阳	余味
广东韶关	黄坚	北京	王鹏
山东德州	赵杰		

网星 家游联合有奖调查结果及获奖名单

1. 您玩过以下那些网络游戏？
A. 从来没有 2%
B. 魔力宝贝 25%
C. 石器时代 25%
D. 传奇 16%
E. 金庸网络版 14%
F. 龙族 8%
G. 其它 10%

2. 您主要通过什么方式玩网络游戏或者上网？
A. 网吧 62%
B. modem 22%
C. ADSL 11%
D. ISDN 3%
E. 其它 1%

3. 您平均每天玩网络游戏的时间为？
A. 0小时 6%
B. 1小时 30%
C. 2–3小时 46%
D. 4–6小时 14%
E. 大于7小时 4%

4. 您对当前网络游戏运营中最大的不满之处？
A. 收费太高 31%
B. 客户服务/GM服务质量 16%
C. 服务器连接质量问题 35%
D. 可玩性问题 19%

5. 除了杂志以外，您了解游戏信息的主要途径是：
A. 互联网 36%
B. 电视节目 6%
C. 朋友推荐 28%
D. 网吧里看别人玩 15%
E. 买游戏的时候现选 14%

6. 您上网的主要目的是：
A. 玩游戏 37%
B. 看各种新闻 22%
C. 收发电子邮件 19%
D. 与人聊天 22%

7. 以下哪个网址是魔力宝贝的官方主页？
A. www.joypark.com.cn
（注：此为正确答案，答对率为87%）

8. 您经常去哪些专业游戏资讯网站了解自己喜欢的游戏？
A. 天使online 19%
B. 17173 29%
C. 亚联 20%
D. 网络游戏世界 22%
E. 华游网 11%

一等奖

上海 郭宇
（获得价值1000元的七彩虹镭风7500"魔力宝贝"主题显卡1块）

二等奖

广东番禺	麦伟强	吉林长春	曲天扬	山东临沭	尹相东	上海	姜露路
海南琼海	冯光宗	山东德州	成磊	四川成都	黄璐	黑龙江	卢鹏程
内蒙包头	姚瑞芳	北京	冯烨	福建建宁	邓辉	天津	孟振华
吉林白山	孙哲	河北唐山	李雪峰	安徽合肥	何王建	贵州贵阳	王静
四川攀枝花	张平	吉林长春	徐超	北京	李中亮	湖北武汉	陈琦琦

〔各获得《魔力宝贝》游戏套装（游戏+点卡）1份〕

●奖品由网星艾尼克斯网络科技（北京）有限公司提供●

特工狂花：波霸女星的秘密任务

超级艳星亲身演绎激斗大作，无敌功夫全面将你征服！

简体中文版　49元　2002年6月 汹涌出击！

- 世界级艳星潘梅拉·安德森首次参演游戏主角！
- 完全改编自全球热播电视剧《女保镖》！
- 激爆动作场面，十八般武器全面登场！



幽灵行动：沙漠之鹰

年度最佳游戏《幽灵行动》的最新资料片！

简体中文版 49元 2002年6月
限定豪华版同时发行

- 新增的多人模式
- 新增8个单人任务
- 新增4幅多人任务地图
- 新增9种多人模式下的武器，Bizon半自动机枪，M98狙击枪及M-60机枪



新世界足球经理2002

世界杯即将打响，甲A仍在血战，《足球经理》不可不玩！

简体中文版　49元

- 完全掌握球会发展的每一个细小动态。
- 超过400家欧洲球会将悉数登场。
- 超过11000位2001—2002赛季的球员将供你选择。
- 不仅可以对整个球队进行战术指导，同时还可以针对每位球员的特点，制定单体战术。
- 各种欧洲国家级联赛和洲际杯赛可以参加。



上海育碧电脑软件有限公司
地址：中国上海市张杨路500号17楼(200122)
电话：(021) 58786969-223.232
传真：(021) 58367021
网址：http://www.ubisoft.com.cn

北京联络处
电话：(010)62561671
传真：(010)62581569

广州联络处
地址：广州市天河区龙口西路天成大厦2座9F
电话：(020)87876341
传真：(020)87876341

Ubi Soft 育碧软件

闖蕩古龍武俠世界縱橫網路遊戲天下

葉孤城　人在天外·劍如飛仙
燕南天　剛猛無敵·一柱擎天
西門吹雪　心劍如一·白衣如雪
李尋歡
陸小鳳
楚留香　風流盜帥·踏月留香
明月心
江小魚

古龍群俠傳

網路版

古龍群俠傳全球網路版2002©GAMEONE/鷹龍創意©

古龍群俠傳網路版公開測試活動誠邀各位武林大俠參與
活動時間：2002年6月8日起（為期2個月）

測試期間所有檔案記錄保留至正式版

www.gulongonline.com.cn



Play! 家用电脑与游戏
FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY

读者问卷调查

您的参与是对我们最大的支持

【2002 年 6 月号总第 94 期】

☺ 请让我们认识 ——

● 姓名：______

● 年龄：______ ● 性别：☐男 ☐女

● 通讯地址：______

______

● 邮政编码：______

● 电子信箱：______

☺ 请让我们了解 ——

栏目列表

（下面问题如涉及栏目请您按数字填写）

(1)封面视点 (2)特别企划 (3)电娱实况

(4)网络帝国 (5)冒险之王 (6)霸者之道

(7)强手大亨 (8)尖端武器 (9)运动极限

(10)软硬武略 (11)娱人码头

● 您对本期杂志的总体印象：

☐非常好 ☐还不错 ☐一般般

☐不太好 ☐糟透了

● 您对本期封面的感觉：

☐非常好 ☐还不错 ☐一般般

☐不太好 ☐糟透了

● 本期您最喜欢的三个栏目：

①______ ②______ ③______

● 本期您最不喜欢的三个栏目：

①______ ②______ ③______

● 您最喜欢本期哪个栏目的版式：

______

● 您最不喜欢本期哪个栏目的版式：

______

● 中国游戏风云榜选票

您最喜爱的游戏：

①______

②______

③______

④______

● 本期您最喜欢的文章是：

______

● 本期您最不喜欢的文章是：

______

● 您对本期杂志最满意的是：

☐价格定位 ☐印刷质量 ☐文章内容

☐版式设计 ☐编辑风格 ☐其它

● 您对本期杂志最不满意的是：

☐价格定位 ☐印刷质量 ☐文章内容

☐版式设计 ☐编辑风格 ☐其它

● 您阅读本期杂志的时间：

______

传阅人数：

______

● 您最关注哪一类游戏的资讯：

______

● 您对本期哪家厂商的广告最感兴趣：

______

感谢您填写调查问卷，我们将从每月回函中抽奖选出 25 位幸运读者，奖品为一套游戏或工具软件。

请您按以下地址寄出（问卷复制有效）：

100037 北京 813 信箱

《家用电脑与游戏》编辑部收

☺请让我们倾听——

●留言板

Play! 家用电脑与游戏
FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY